
EL RESURGIR DEL
DRAGÓN
NOSOLOROL



MUZUR
Oghuz
Paso de Toguz
ZIRILA
Voranor
Vorelgin
GU
Kiralizor
KIRALIZOR
MIRIANIS
Quelis
VONIDAR
Fronda del Rey
ZABÁRIAX
Valgari
MÁRMERON
Río Pardo
GUNAMBA
BALDÍOS DE
SHABANA
Laguna Minmara
Bosque de Kymelin
VINDUSAN
LLANURAS DE
SANANDA
CENTAURIA
Río Xenir
XARILIA
SAURANIA
PUEBLO SÁLIBA
Yngevil
HIRIOR
ZACA
ZOT
VOLDOR
FARALLONES DE CÍTARA
COLFO DE HIPOCAN
Río Xis
ZITRAIT
Uamir
Lanfamar
PUNTA TEMPESTAD
Bosque
Montañas
Colinas
Praderas
Torres de Fulgor
Capital
Ciudad
Ruta
MARSARU


BOSQUE DEL LOBO
Río Blanco
LA CARRA
Tridestrin
Valavar
RUDAS
SAGAR
BOSQUE DE AMBAR
Ruta de Azur
Telaraña
ARANIA
GRAN CAÑÓN DE XERECRON
Mar Oculta
Eidolon
Kuru
EL ESPOLÓN
PUEBLO MOPÁN
Río Xomindar
SELVAS AZULES DE ZEFIRIA
IMPERIO MIDA
Kiro
Kogo
Azur
Covun Joga
Nakuro
Xl'ulum Xul
REINO DE VADANIA
Yol-Xoc
Río Xalavixa
SAMUNDRA
Gurgurin
Sarmapalin
Vinramir
GOLFO DE VARCANTIS
AMASTÁN
DUCADO DE NECHIZAR
YUGERIEN
Nechizar
MARMARAX
Montañas del Fin del Mundo
Shiras-Shirshin
UK
PUNTA AXAJAX
N
O
E
S
0
250
500
750
1000
Millas





NOSOLOROL EDICIONES

Ana Navalón, Aránzazu Blázquez, Beatriz Piñeiro Garrido (Betty), Camino Fuertes Redondo, Cecilia Jos Vielcazat, César de Val D'Espaux, Edén Claudio Ruiz, Elena Alonso, Esther Sanz, Francisco Castillo, Ignacio Muñiz Ocejo, Javier Charro, José Valverde, José Lomo Marín, Luis Fernández, Manuel J. Sueiro, Patri Fernández, Pedro J. Ramos, Pilar M. Espinosa, Sergio M. Vergara, Verónica Madrigal Fernández, Víctor M. Díaz Hernández.

COLECTIVO 9

Juan Sixto, Andrea Iglesias, Josu Bermúdez, Sergio Conde, Pablo Claudio Ganter, Pablo Sixto, Antonio L. Ocaña y Paula Torres.

GRUPO CREATIVO DE LA MARCA DEL ESTE

Zonk, Cristóbal Sánchez, Eduardo Antúnez, Manuel Semitiel, Sibi y Pedro.

PRUEBAS DE JUEGO

Alfonso J. Barceló (Funs Athal), Daniel Bazán, Iñaki Raya, Telmo Arnedo, Ainhoa Atorrasagasti, Ana Ledesma, Zigor, Aitor Escudero, Andrea Iglesias, Jon Elguezabal, Sergio Conde, Paula Torres, José Antonio González. Alejandro Travé. Fran Carmona. Sonia Gallardo. Paco Romero, Ana de la Roza, Pedro J. Ramos, Miguel Remiro Monteagudo, Miguel López del Pueyo, Adrián Ferrer, Alejandro Aguilar, Miguel Giménez Casas, Rosana Giménez Casas, David Tortosa Raya, Mercedes Soriano Izquierdo, Sonia Bonazza Colón, Luis J. Jorda, Vanessa Samaniego, Nacho Escurrell, Eduardo Blasco Trullenque, David Gracia Larrodé, Mapi Tenas, Ángel Vela Martínez, Mario Vela Martínez, Alberto Pérez Soria. Club Tercios de Flandes y El Cuartito de los Roles.

Gracias a Santi Güell y Sergio Rebollo por la ayuda con la terminología del SRD.

Con la colaboración de Bureau de Juegos.



Nosolorol Ediciones
C/Ocaña, 32. 28047 Madrid
www.nosolorol.com
ediciones@nosolorol.com



CRÉDITOS

Escrito por

Pedro J. Ramos, Pedro Gil, Juan Sixto, Pablo Sixto, Pablo Claudio Ganter y Josu Bermúdez

A partir de la traducción del SRD 5.1 de

Ana Navalón

Ilustraciones de

Javier Charro y Antonio Vázquez

Diseño y maquetación por

Sergio M. Vergara, Cecilia Jos, Esther Sanz y Javier Charro

Mapas de

Esther Sanz

Corrección por

Edén Claudio Ruiz



Pasión por la aventura

Seas quien seas, te damos la bienvenida a **El Resurgir del Dragón,** un juego de rol con el que podrás vivir docenas, tal vez cientos, de aventuras. Estamos seguros de que si sostienes este libro en tus manos es porque las aventuras te apasionan tanto como a nosotros.

Pero ¿qué es una aventura? Por definición, una aventura conlleva incertidumbre, descubrimiento, diversión. Estas y muchas cosas más son las que se sienten cuando un grupo de amigos juega al rol. Como explicaremos en las próximas páginas de forma más detallada, un juego de rol es una forma de ocio basada en la narración oral y compartida de historias. Es decir, con este juego tus amigos y tú inventaréis historias en las que los personajes que imaginéis serán los protagonistas y harán todo tipo de cosas: explorarán ruinas de civilizaciones pasadas, lucharán por su vida contra criaturas que jamás deberían haber existido, brindarán en tabernas por sus éxitos y sentirán la pérdida de sus compañeros caídos en busca de gloria y riquezas.

Tanto si esta es la primera vez que vas a jugar al rol como si eres un veterano con montones de partidas a tus espaldas, estamos seguros de que en **El Resurgir del Dragón** encontrarás una razón para reunir a tus amigos y adentrarte en Voldor, el mundo fantástico en el que hemos ambientado nuestras historias, o quizás en uno que vosotros mismos creéis. Porque la creación es la esencia del juego de rol.

Es posible que al leer estas palabras sientas cierta emoción por nuestra parte… Es porque la tenemos. Nuestra editorial ha publicado docenas de juegos de rol, pero este es el que tiene más relación con el primero de los juegos de rol jamás publicado: *Dungeons & Dragons.* Permítenos, por tanto, que repasemos un poco la historia.

Creado por Gary Gygax y Dave Arneson, *Dungeons & Dragons* supuso una revolución en el mundo de los juegos, dando lugar a un nuevo género. Sin ocultar su influencia de obras clásicas de fantasía, como *El señor de los anillos* de J. R. R. Tolkien y *Fafrhd y el Ratonero Gris* de Fritz Leiber entre otras, el juego proponía crear historias en mundos de fantasía poblados de elfos, magos y dragones. Además de por su temática, *Dungeons & Dragons* se diferenciaba de otros juegos de mesa en que la principal acción transcurría en la imaginación de los jugadores y no en un tablero. Era una forma distinta de jugar que, con los años, se ha hecho más y más rica en matices y géneros.

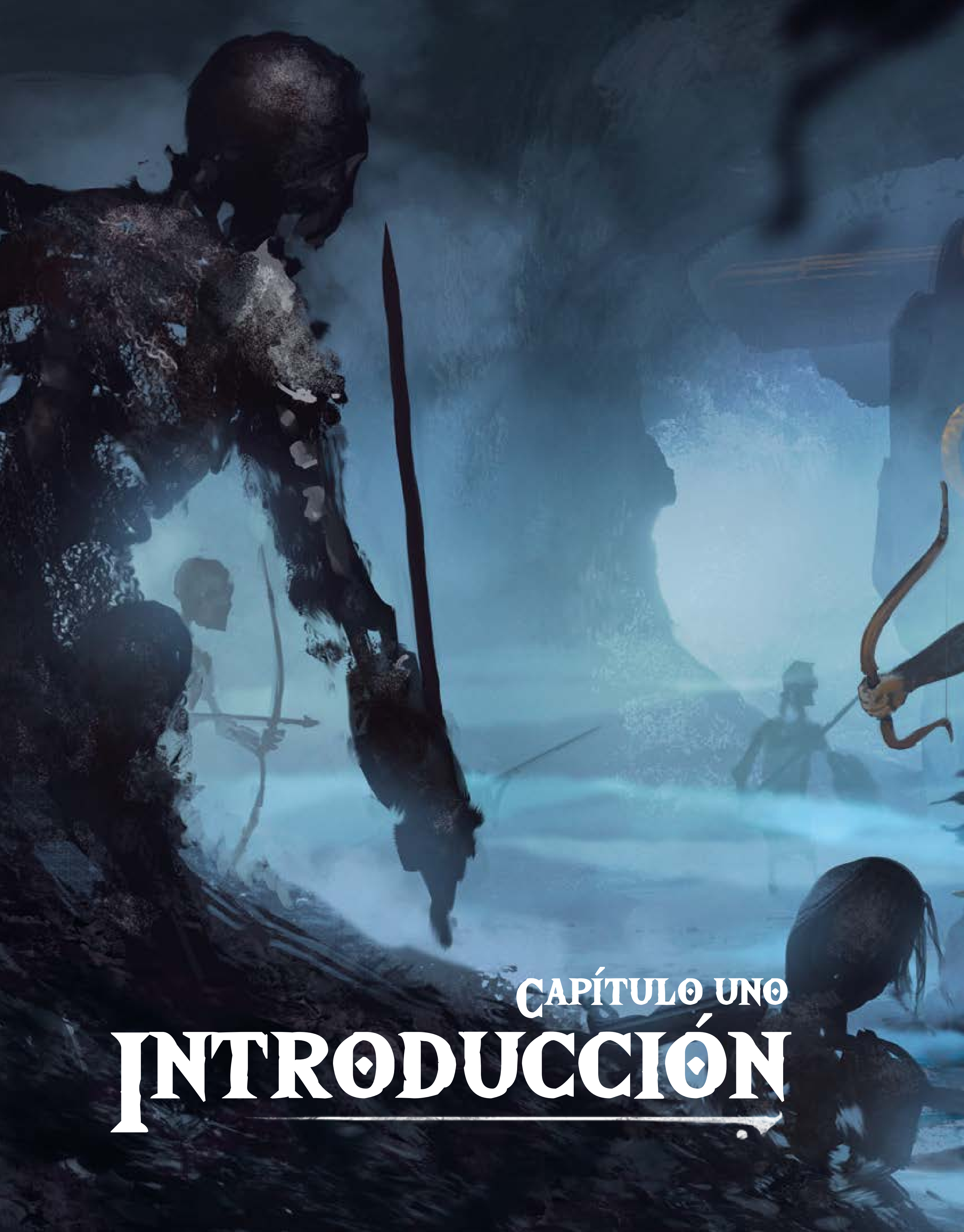
A lo largo de sus más de cuarenta años de historia, *Dungeons & Dragons* se ha reinventado una y otra vez, hasta que en agosto de 2014 se publicó su quinta edición. Casi dos años después, los desarrolladores liberaron el conjunto de reglas básicas del juego para que otros creadores y aficionados pudieran crear sus propios juegos, diferentes pero a la vez compatibles. Esa fue una llamada a la aventura que en **Nosolorol Ediciones** no podíamos desoír. Reunimos un equipo de trabajo de excepción, tradujimos al castellano las reglas de *Dungeons & Dragons* y sobre ellas construimos **El Resurgir del Dragón,** un juego de rol para el siglo XXI, pero asentado en las raíces del padre de los juegos de rol. En cierto modo, **El Resurgir del Dragón** es tanto un homenaje a uno de los juegos que ha marcado nuestra vida como una forma de acercar el género de la fantasía medieval a un nuevo público. Un público que, como nosotros, sienta pasión por la aventura.

Así pues, bienvenido: la aventura nos espera.

Pedro J. Ramos

Nosolorol Ediciones


ÍNDICE



Capítulo uno

Introducción



En este capítulo descubrirás...

- Qué es un juego de rol.
- Cuáles son los dos papeles de los jugadores de rol: personajes jugadores y director de juego.
- Qué se necesita para jugar a este juego.
- Una introducción a Voldor, el mundo de juego que os proponemos.
- Qué se describe en los demás capítulos de este libro.

Seguro que ya has notado que **El Resurgir del Dragón** es un juego diferente a los demás. Como otros juegos de rol, es a la vez un libro y un juego. Es un libro porque, como la imaginación de tus amigos y la tuya propia va a ser el tablero, necesitamos establecer una serie de acuerdos sobre cómo se juega: cómo se crean los personajes, cuáles son las reglas, cómo es el mundo de Voldor. De eso es de lo que nos ocupamos en este libro. Durante las partidas no leeréis el libro, sino que lo usaréis como un libro de consulta, tipo diccionario o enciclopedia. Si todo esto te resulta un poco extraño, no te preocupes por el momento: sigue leyendo y todo quedará más claro.

¿Qué es un juego de rol?

¿Alguna vez has pensado que una película podría haber sido más interesante si el protagonista hubiera hecho una cosa distinta? ¿Mientras jugabas a algún videojuego has pensado en lo genial que sería poder hacer algo y luego has descubierto que el juego no lo permitía? ¿Has leído un libro y pensado que tú podrías haber resuelto la historia de una forma mucho más interesante? Si es así, vas a disfrutar jugando al rol.

Los juegos de rol se basan en una idea muy sencilla: contar historias. Pero en los juegos de rol tus amigos y tú interpretáis a los protagonistas de la historia y decidís lo que sucede a continuación. Si estás pensando que un juego de rol parece una especie de cuentacuentos improvisado en forma de conversación, no andas desencaminado. Sin embargo, como en cualquier otro juego, existen unas reglas, y en este caso servirán para decidir lo que sucede en situaciones emocionantes. Las reglas sirven para evitar discusiones sobre si tu personaje consigue lo que se propone o no: solamente hay que lanzar los dados de acuerdo con las reglas cada vez que uno de vuestros personajes quiera hacer algo arriesgado (infiltrarse en un campamento enemigo, negociar con un guardián para que os deje pasar por el puente, derrotar a un dragón). Según su resultado, la acción será exitosa o no. Por ejemplo, una tirada exitosa hará que el personaje se infiltre en el campamento enemigo sin ser detectado, pero una tirada fallida hará que lo pillen con las manos en la masa. De esta forma, los juegos de rol te ofrecen algo que ninguna otra forma de ocio ha conseguido igualar todavía: una historia que evoluciona de acuerdo con vuestras decisiones y el azar de las tiradas.

Pero ¿de dónde salen esas historias? Aunque en este libro encontrarás un mundo fantástico, una historia completa ambientada en dicho mundo y unas cuantas ideas para otras posibles historias, los juegos de rol se alimentan de vuestra imaginación. Vosotros crearéis la historia (o la desarrollaréis a partir de alguna idea que os haya gustado de una serie, película, cómic, etcétera) y la disfrutaréis. Si lo piensas bien, es como ser director, guionista, protagonista y espectador de una película con el mayor presupuesto posible: la imaginación.

Los papeles de los jugadores

En una partida de un juego de rol los jugadores pueden asumir dos papeles diferentes: los **personajes jugadores** y el **director de juego.** Los personajes jugadores son los protagonistas de la historia. De uno a cuatro es la cifra más manejable para que el juego vaya fluido y todo el mundo se divierta. Cada personaje jugador pertenecerá a un solo jugador en concreto, que será el que lo cree siguiendo las reglas del capítulo 2 (página 15). También puede simplemente elegir uno de los personajes ya creados que se encuentran al final de ese mismo capítulo (página 125). Opte por una forma u otra, suya es la responsabilidad de interpretarlo de manera apropiada y decidir cómo actuará durante la partida.

El director de juego, en cambio, suele ser un único jugador (lo que no impide que rote de una partida a otra) y su labor no es la de interpretar a un protagonista, sino diseñar la trama de la historia, narrar lo que sucede al resto de jugadores, decidir cuándo hay que realizar una tirada e interpretar a los personajes secundarios (que, por contraste con los de los jugadores, se denominan **personajes no jugadores**). En definitiva, uno de vosotros debe ser el director de juego y el resto interpretar a los personajes jugadores.

Como descubriréis jugando a **El Resurgir del Dragón,** algunos de vosotros tenderéis a disfrutar más como personajes jugadores (siendo los protagonistas) y otros como directores de juego (siendo los creadores de la historia). Sin embargo, os animamos a que experimentéis tanto uno como otro papel. Cada uno es divertido a su manera y así disfrutaréis de una experiencia más completa. Por ejemplo, podéis haceros un personaje jugador cada uno y rotar en el papel de director de juego de una partida a otra, dejando vuestros personajes en «reserva» cuando no seáis director de juego.

El número mágico

Tal y como habrás comprobado por la descripción de juego de rol, bastan dos personas para jugar una partida (un director de juego y uno que lleve un personaje jugador). Sin embargo, las cosas son más divertidas cuando el grupo de juego es un poco más grande, ya que se introduce más diversidad de personajes, mayor interacción entre los jugadores y situaciones más variadas. En cambio, un número muy elevado de jugadores puede causar justo el efecto contrario, con jugadores que se

No sé si lo he entendido bien...

Jugar al rol es una de esas cosas que parecen difíciles cuando se lee acerca de ellas, pero resultan muy sencillas cuando se ponen en marcha. Si después de leer este libro todavía no tienes claro cómo se juega al rol, te recomendamos que hagas una búsqueda por Internet, donde encontrarás muchas otras explicaciones. También encontrarás numerosas asociaciones que se dedican a jugar al rol, de manera que, si hay alguna cerca de donde vives, puedes contactar con ella para jugar una partida y tener una experiencia de primera mano antes de probar con tus amigos. Por último, puedes contactar con nosotros a través de nuestra página web (www.nosolorol.com); estaremos encantados de contestar todas tus dudas.

distraen hablando entre ellos o que se aburren porque hay tantos participantes que cuesta captar la atención del director de juego. La cifra óptima de jugadores es un director de juego y entre tres y cinco personajes jugadores. En **El Resurgir del Dragón** partimos del hecho de que el grupo de juego está compuesto por un director de juego y cuatro jugadores, por lo que, cuando tengáis un grupo de juego mayor o menor, tenedlo en cuenta al introducir criaturas y desafíos. Encontraréis más información sobre esto en el capítulo dedicado al director de juego (página 329).

¿Qué necesitas para jugar?

Lo primero que necesitas es este libro. Léelo atentamente, pues en él te vamos a explicar cómo crear los personajes con los que jugaréis, cómo es Voldor, el mundo en el que se ambientan las historias de **El Resurgir del Dragón,** y cómo jugar. No hace falta que lo leas de un tirón, sino que después de leer esta introducción puedes ir al capítulo que más te interese. Encontrarás más información al respecto en «Contenido de este libro» (página siguiente).

Además del libro, vas a necesitar algunos amigos. Los juegos de rol son bastante flexibles sobre cuánta gente puede jugar, pero debéis ser al menos dos (un director de juego y un personaje jugador). Es recomendable que el número no sobrepase las seis personas contándote a ti (un director de juego y cinco personajes jugadores).

También necesitaréis lápices, gomas, algunas hojas para tomar notas mientras jugáis y dados. Este juego utiliza dados que es posible que no hayas visto antes: dados de cuatro, seis, ocho, diez, doce y veinte caras. Estos dados suelen encontrarse en tiendas especializadas y, por supuesto, también en nuestra página web. Aunque para jugar es suficiente un único set de dados, lo mejor es que cada jugador cuente con al menos un set para sí mismo.

Por último, necesitaréis una **hoja de personaje** para cada uno de los personajes jugadores. Esa hoja de personaje es donde se anota lo que sabe hacer vuestro personaje, y la usaréis durante el juego. Por ejemplo, dice cómo de fuerte es vuestro personaje, si sabe hacer magia y cuál es el equipo que lleva en su mochila.

La duración de una partida de rol la marcáis vosotros, pero lo habitual es que dure entre una y cuatro horas. Es bueno que lo acordéis de antemano para que podáis cuadrar vuestras agendas. También os recomendamos buscar un sitio para jugar donde podáis estar tranquilos hablando y lanzando dados durante ese tiempo. Si jugáis en casa, podéis aprovechar para poner algo de música para dar ambiente a la historia.

En resumen: necesitarás este libro, entre dos y cinco amigos, dados de diferentes caras, lápices, gomas, algunos folios y una copia de la hoja de personaje para cada uno de los personajes jugadores. Buscad un lugar tranquilo donde jugar y reservad algunas horas de vuestro tiempo.

Voldor, un mundo inhóspito

El juego de rol **El Resurgir del Dragón** te permite vivir aventuras en diferentes mundos fantásticos (que denominaremos «escenarios de campaña»). En este libro os ofrecemos un escenario de campaña llamado Voldor, un mundo donde los humanos son solo una más de las criaturas inteligentes que lo pueblan. Tecnológica y culturalmente hablando es como una versión fantástica de la Edad Media, pero habitada por docenas de razas humanoides.

Voldor tiene miles de años de antigüedad y su creación se atribuye a unas criaturas misteriosas conocidas como los «Peregrinos». Algunos dicen que los Peregrinos no crearon el mundo, pero sí que lo transformaron para siempre con su increíble poder. Hoy, son tiempos pasados y de aquello apenas quedan un puñado de leyendas y retazos de maravillas, como las Torres de Fulgor.

El continente principal de Voldor aglutina un conjunto de naciones, cada cual con su particular idiosincrasia y relaciones diplomáticas. Por mencionar algunas de ellas, el Imperio Mida es una avanzada civilización de hombres mono, mientras que entre las praderas y bosques al sur de Saurania se encuentra el Reino de Zitrait, donde sus habitantes son los víperos u hombres serpiente. Por grandes y poderosas que sean estas y otras naciones, apenas han comenzado a comprender el poder que tuvieron los Peregrinos, y no son pocos los que emprenden aventuras para explorar ruinas de tiempos pasados en busca de saber, poder o riqueza. Además del ansia de conocimiento, existen otros motivos por los que los personajes jugadores pueden enfrascarse en una aventura: conspiraciones políticas entre ciudades y naciones, pasiones de personas con poder, catástrofes mágicas. Voldor es, en definitiva, un lugar donde cualquier aventura que puedas imaginar es posible, desde enfrentarse a un gigante en unas montañas heladas hasta descender a lo más profundo de un dungeon para eliminar una plaga de muertos vivientes. Encontrarás más información sobre este mundo en el capítulo 6 (página 315).

Cuestión de medida

Como es bien conocido, en Occidente coexisten dos grandes sistemas de medida. Por una parte, el sistema inglés (pies, galones…), utilizado en países como Estados Unidos o Reino Unido, y por otra, el más familiar para muchos de los países de habla hispana: el Sistema Internacional de Unidades o SI (metros, litros…). En el mundo de los juegos de rol se han utilizado ambas perspectivas, si bien en juegos de género fantástico, como es **El Resurgir del Dragón,** ha tenido más predicamento el sistema inglés. Por ello, en este manual hemos decidido mantener dicho sistema, lo que además facilita la utilización de otros productos derivados del SRD5 (ver el cuadro de texto «Tomar prestado», página 353).

Abreviatura para tiradas de dados…

Como acabas de leer, en este juego de rol se usan dados de diferentes caras. Es más, en ocasiones tendrás que tirar varios dados, sean o no de las mismas caras, y añadir alguna clase de modificador. Como esto podría ser un poco farragoso de explicar en el texto, usaremos una abreviatura muy sencilla basada en la siguiente fórmula:

[Número de dados + d + caras del dado] + [modificador si procede]

Por ejemplo, si se indica que hay que tirar 2d8, quiere decir que debes lanzar dos dados de ocho caras. En cambio, cuando indica 1d4+2 está diciendo que debes tirar un dado de cuatro caras y sumar 2 a su resultado. Ese modificador también puede ser negativo (por ejemplo, 3d6–1, donde tiras tres dados de seis caras y restas 1 al total) o puede referirse a un modificador de tu hoja de personaje (algo que explicaremos en la página 132).

A modo de guía, presentamos la equivalencia entre las medidas que empleamos en este juego de rol y las del SI, que aparecen en las columnas en cursiva:

Distancia

Pulgadas	*Centrímetros*	Pies	*Metros*
12	*30,48*	1	*0,304*
1	*2,54*		

Millas	*Kilómetros*
1	*1,609*

Superficie

Pie cuadrado	Yarda cuadrada	*Metro cuadrado*
1	0,111	*0,092*
	1	*0,836*

Milla cuadrada	*Kilómetro cuadrado*
1	*2,589*

Peso

Libras	*Kilos*	Onzas
1	*0,453*	16
	0,028	1

Volumen

Galones	*Litros*	Pintas
1	*3,785*	8
	0,473	1

Onzas líquidas	*Mililitros*
1	*29*

Temperatura*

Fahrenheit	*Celsius*
−50	*−45*
−100	*−73*

* En la tabla introducimos únicamente los valores –50 y –100 °F porque son los únicos que aparecen en el manual. Si necesitas convertir algún otro, utiliza la siguiente fórmula: C = (F – 32) × 5/9.

Contenido de este libro

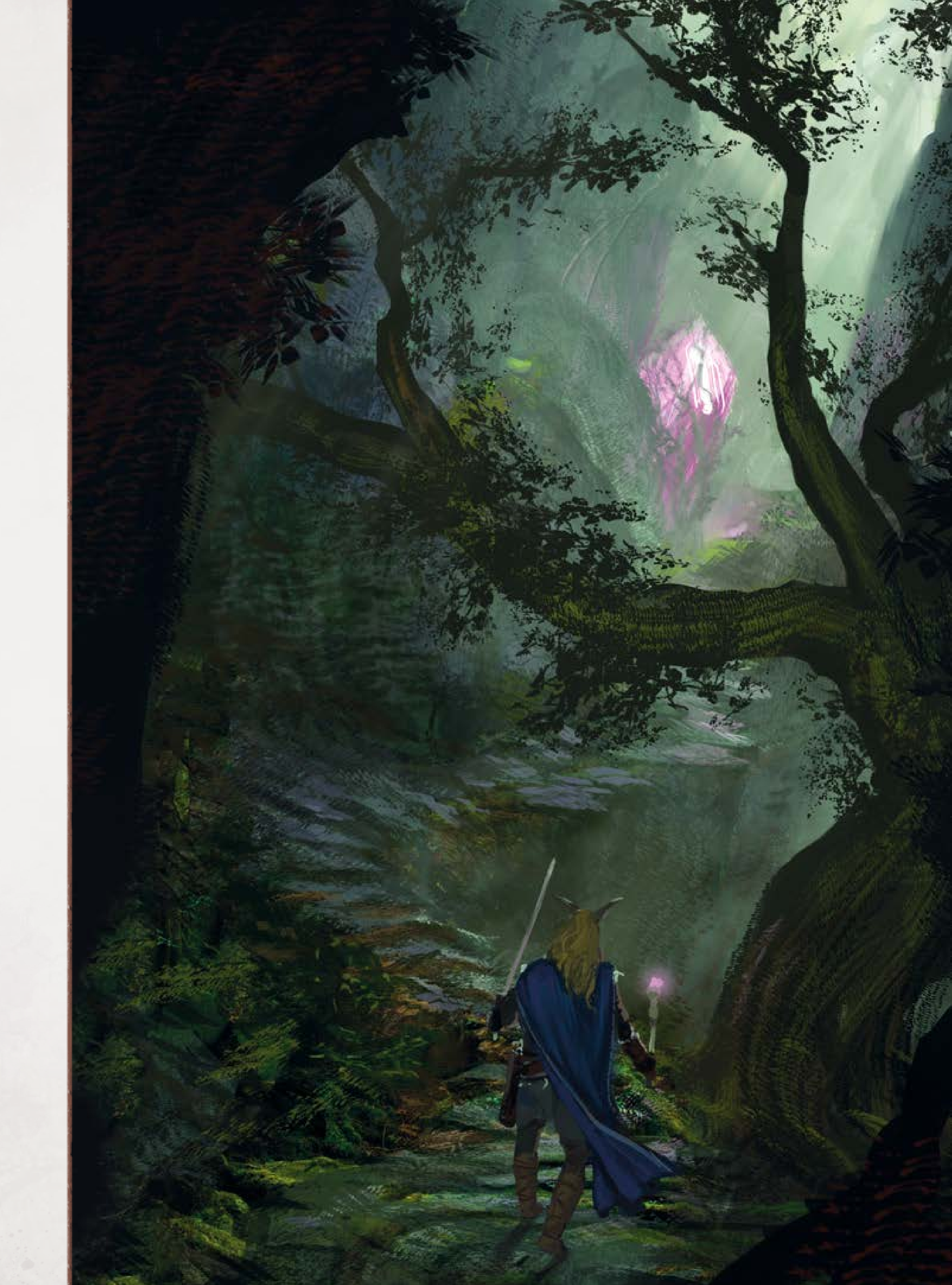
Este libro está compuesto por nueve capítulos, cada uno de los cuales se centra en un aspecto diferente del juego. Necesitarás leerlos todos para tener una visión completa, pero puedes empezar por cualquiera de ellos. El capítulo 2 contiene las reglas de creación de personajes, e incluso aunque vayáis a jugar con los personajes jugadores que os proponemos en la página 125, estaría bien que al menos el director de juego lo leyese. Los capítulos 3, 4 y 5 se centran en las reglas del juego y, por tanto, interesan a todos los jugadores. Los capítulos 6, 7 y 8 son más apropiados para que los lea exclusivamente el director de juego (aunque los otros jugadores pueden pedirle permiso para leer alguno de ellos) y el capítulo 9 contiene una aventura completa y algunas ideas de aventura más que solo debería leer el director de juego que vaya a narrar esas historias.

Aquí tienes una breve descripción de cada uno de los capítulos:

- *Capítulo 1 – Introducción*, que es lo que estás leyendo en este momento.
- *Capítulo 2 – Creación de personajes*, donde se describe cómo crear personajes jugadores, incluyendo las razas y clases de personaje disponibles.
- *Capítulo 3 – Reglas básicas*, donde se explican las reglas fundamentales de este juego de rol.
- *Capítulo 4 – Combate*, donde se explica cómo resolver enfrentamientos entre los personajes jugadores y los habitantes de Voldor, sean personajes no jugadores o monstruos.
- *Capítulo 5 – Magia*, donde se describe cómo se utilizan los conjuros en este juego de rol y el listado de los mismos para emplear en las partidas.
- *Capítulo 6 – Escenario de campaña*, donde se describe el mundo de Voldor y sus particularidades.
- *Capítulo 7 – Director de juego*, un capítulo pensado para los jugadores que vayan a desempeñar ese papel, con algunos "truquitos" para crear historias divertidas y emocionantes.
- *Capítulo 8 – Adversarios*, una serie de monstruos y villanos con los que los personajes jugadores tendrán que lidiar en sus aventuras.
- *Capítulo 9 – Aventuras*, donde encontrarás una aventura completamente preparada para que puedas jugar rápidamente, y una serie de ideas de aventura adicionales para que las desarrolles a tu antojo. La aventura completa incluida en este capítulo solamente debería leerla el jugador que vaya a ser el director de juego en ella, y las ideas de aventura podéis repartíroslas por el título según vuestro gusto entre todos, para que cada uno haga de director de juego en la que se haya leído.
- *Hojas de personaje*, una hoja de personaje en blanco para que puedas crear tus propios personajes y tener toda la información sobre los mismos organizada.

¿Qué es un dungeon?

En algunas partes de este libro, y en otros muchos juegos de rol, encontrarás el término *dungeon*. Se trata de una palabra inglesa que no tiene un equivalente exacto en nuestro idioma y que ha sido traducida habitualmente como «mazmorra». Un dungeon es un lugar, normalmente subterráneo y en ocasiones de forma laberíntica, en el que los personajes jugadores se adentran sin tener demasiado conocimiento del mismo. Es frecuente, por tanto, que tengan que enfrentarse a trampas, monstruos y otros retos y que los jugadores dibujen un mapa del camino recorrido para no perderse. Para muchos jugadores de rol, especialmente los más veteranos, el dungeon es la representación misma de esta afición.







Capítulo dos

Creación de personajes

En este capítulo descubrirás...

- Los rasgos que describen a un personaje en este juego de rol.
- Cómo crear tu propio personaje jugador en siete pasos.
- Cómo es un personaje jugador de nivel 1 completamente creado.

Como indica el término «personaje jugador», cada jugador necesita un personaje que interpretar (salvo el director de juego, que interpreta a todos los personajes no jugadores). Lo habitual en una partida de rol es que sea el propio jugador quien cree su personaje, guiándose por las reglas que se explican en este capítulo. Sin embargo, aquellos que quieran jugar una partida rápida pueden utilizar los personajes pregenerados que se encuentran en las páginas 125-129. Estos personajes han sido creados con las reglas de este capítulo y son un ejemplo de la diversidad de opciones que puedes encontrar entre los aventureros típicos de Voldor.

La creación de personajes es un proceso de siete pasos:

1. Determinar el concepto de tu personaje (más abajo).
2. Elegir una raza (a la derecha).
3. Elegir una clase (página 44).
4. Determinar sus características (página 102).
5. Elegir un trasfondo (página 102).
6. Elegir el equipo (página 120).
7. Ultimar los detalles (página 121).

A continuación se detalla cada uno de estos pasos. Te recomendamos que la primera vez que crees un personaje leas atentamente cada paso antes de hacer tu elección.

En la página 492 encontrarás una hoja de personaje en blanco. La hoja de personaje es un medio de registrar la información de tu personaje en lo referente a las reglas del juego: imprímela o fotocópiala para anotar cada paso de la creación del personaje en ella. Así, durante el juego, os resultará más sencillo encontrar la información que si cada cual la apunta en una hoja corriente de manera asistemática.

1. Determina el concepto de tu personaje

El primer paso de la creación de personaje es determinar su concepto, la idea general que guiará el resto del proceso. Básicamente se trata de responder a la pregunta: ¿quién serás en el mundo de juego? Al responder a esta pregunta estarás escogiendo de manera implícita una raza y una clase para tu personaje, pero no te quedes solo en esa información. Completa con alguna idea de trasfondo que sirva de gancho para lanzar al personaje al mundo de aventuras que lo esperan allí fuera. Algunos ejemplos son los siguientes:

- Una guerrera humana del Reino de Vadania, a cuya familia masacraron unos hombres serpiente mientras ella se encontraba buscando alimento, que ha jurado hacerse lo bastante fuerte para vengarse de los asesinos.
- Un educado hombre mono mago, criado en el seno de una familia noble y deseoso de conocer mundo, pero sin experiencia fuera de las intrigas de Nakuro, la capital del Imperio Mida.
- Una mujer gato pícara criada en las calles de la ciudad fluvial de Tridestrin, considerada una paria hasta que se convirtió en amante de una adinerada comerciante. Su enamorada le ha pedido que viaje lejos a fortalecer las redes comerciales de su emporio de tintes.
- Un enano clérigo que ha abandonado a los suyos para encontrar una reliquia que le fue arrebatada a su pueblo hace siglos y que, según se cuenta, le permitiría hablar directamente con los dioses.

2. Elige una raza para tu personaje

En los juegos de fantasía, como **El Resurgir del Dragón,** es frecuente encontrarse con especies humanoides que, como los seres humanos, tienen inteligencia y personalidad suficientes como para ser protagonistas de las historias. Estas especies se conocen como **razas.** A partir del concepto de tu personaje, definido en el punto anterior, deberás elegir la raza que más se ajusta al personaje que estás creando.

Elegir la raza tiene implicaciones en las reglas, ya que determina algunos de los rasgos que luego utilizarás durante el juego. Por ejemplo, algunas razas son más fuertes que las demás, mientras que otras son más resistentes o más inteligentes. Sin embargo, al elegir la raza no debes pensar solo en su impacto en las reglas, sino también en la ambientación: cada raza está inmersa en un marco cultural que determina las elecciones que tu personaje ha podido hacer en la vida y su forma de interactuar con los demás. Por ejemplo, en Voldor los seres humanos son poco más que bárbaros y así son considerados por la mayor parte de las razas. Un humano que vive en el Imperio Mida seguramente sea considerado sospechoso o un salvaje y acarree otra serie de dificultades sociales. Por ello, te recomendamos consultar con el director de juego las implicaciones de elegir una determinada raza. Después de todo, uno puede aprender un nuevo oficio, pero ¡no puede dejar de ser un elfo! Al menos, no sin recurrir a magia muy poderosa…

Si en tu grupo de juego estáis creando personajes todos juntos, es buena idea que habléis entre vosotros sobre qué combinación de razas puede ser la más adecuada. Un mediano puede encajar en casi cualquier grupo, pero un elfo y un saurio necesitarán una muy buena razón para irse de aventuras juntos. En otras ocasiones puede ser interesante construir un grupo en torno a una única raza, como una partida de morlocks que debe salir a la superficie para cumplir una misión.

Los rasgos raciales en el juego

La descripción de cada raza incluye rasgos raciales comunes a sus miembros. Los siguientes apartados son los más comunes.

Mejora de características. Cada raza incrementa la puntuación de una o más características de un personaje.

Edad. Esta entrada indica la edad a la que un miembro de una raza es considerado adulto, así como su esperanza de vida. Esta información puede ayudarte a decidir la edad de tu personaje al principio del juego. Puedes elegir cualquier edad, la cual puede explicar algunas de tus puntuaciones de características. Por ejemplo, si juegas con un personaje joven o con uno muy viejo, tu edad explicaría una puntuación de Fuerza o Constitución especialmente baja. En cambio, tener una edad avanzada justificaría una Inteligencia o Sabiduría elevada.

Alineamiento. La mayoría de las razas tienden hacia ciertos alineamientos. No es obligatorio elegir los que se listan aquí, pero pueden ayudarte a definir a tu personaje al tener que explicar, por ejemplo, por qué tu enano es caótico y desafía a la legal sociedad enana.

Tamaño. Los personajes de la mayoría de las razas son Medianos, una categoría de tamaño de una altura de 4 a 8 pies aproximadamente. Los miembros de algunas razas son Pequeños (entre 2 y 4 pies de altura), lo que significa que algunas reglas de juego les afectan de forma diferente. La más importante es que los personajes Pequeños tienen problemas para empuñar armas pesadas, como se explica en «Equipo» (página 147).

Velocidad. Tu velocidad determina lo rápido que te mueves cuando viajas («Aventuras», página 139) y luchas («Movimiento y posición», página 175).

Idiomas. Tu personaje puede hablar, leer y escribir ciertos idiomas comunes a su raza.

Subrazas. Algunas razas tienen subrazas, cuyos miembros tienen los rasgos de la raza principal más los rasgos específicos de la subraza. Las relaciones entre las subrazas varían mucho de unas a otras y de un mundo a otro.

Razas de Voldor

A continuación encontrarás las diferentes razas que puedes elegir para crear un personaje jugador en Voldor, el mundo que presentamos en este libro. Podéis usar estas mismas razas para jugar en un mundo de vuestra invención o usarlas como base para crear otras razas que se os ocurran.

- **Arainas (página 18):** Mitad hombres, mitad arañas, son una raza solitaria, recelosa de los extranjeros, pero abiertas a alianzas, como la que mantienen con los semielfos de Mirianis.
- **Batrok (página 19):** Hombres sapo tribales, acostumbrados a defender su territorio tanto de criaturas salvajes como de otras razas. Aunque no están enemistados con nadie, tampoco se puede decir que sean cordiales. Los anuros, hombres rana, son sus parientes más sociables.
- **Centauros (página 20):** Mitad hombres, mitad caballos, los centauros han domado las praderas. Son hábiles artesanos y suficientemente diplomáticos como para establecer alianzas con los fórmigos y los elfos Banjora en contra de los saurios.
- **Dracónidos (página 21):** Híbridos entre hombre y dragón, los dracónidos son una raza tan poderosa como temida. Según con qué tipo de dragón estén emparentados, son capaces de echar fuego, hielo u otros tipos de energía por la boca. A pesar de su apariencia fiera, la mayor parte tienen buen corazón.
- **Elfos (página 22):** Una raza longeva de cuerpos delgados y orejas puntiagudas, condenada a desaparecer por la esterilidad que la amenaza desde hace siglos.
- **Enanos (página 24):** De baja estatura y cuerpo robusto, los enanos se sienten más cómodos bajo la tierra que sobre ella. Son un pueblo civilizado al que le gusta el orden y las tradiciones.
- **Felínidos (página 26):** Ocultos en las montañas, los hombres gato tienen un carácter astuto, lo que los ha convertido en expertos tanto en las artes marciales como en las arcanas.
- **Fórmigos (página 27):** Trabajadores, organizados y pacifistas, los hombres hormiga sirven a una reina que coordina los esfuerzos de todos los habitantes de la colonia. Suelen aliarse con los centauros en contra de los agresivos saurios.
- **Gnomos (página 28):** Astutos y hábiles creadores, los gnomos son seguramente la raza más inteligente de Voldor, compensando así su pequeña estatura.
- **Hipótidos (página 30):** Voluminosos y resistentes, los hombres hipopótamo forman tribus cerca de los ríos. Cuando su carácter tranquilo se quiebra, se revelan como unos luchadores fieros.
- **Humanos (página 31):** Indómitos y versátiles, la mayor parte de los humanos han crecido en culturas poco civilizadas en las que, para medrar, han tenido que aprender a confiar unos en otros.
- **Karasu (página 32):** Con su apariencia corvina, los karasu u hombres pájaro son un enigma para gran parte de los habitantes de Voldor. Son taimados, discretos y hábiles con los conocimientos arcanos.
- **Kitsune (página 33):** Mitad hombres y mitad zorros, los kitsune disfrutan con los enigmas y los engaños, y también con la magia. Al igual que los rakshasa, su origen es misterioso y se suelen mezclar entre otras razas como viajeros solitarios.
- **Medianos (página 34):** Con un aspecto similar al de pequeños hombrecillos (por el que algunos los llaman «mediohombres»), los medianos son un pueblo afable y abierto al diálogo. Aunque tienen su propio territorio en la comarca de Samundra, no es extraño verlos prosperando entre otras razas.
- **Mida (página 35):** Rivalizando con los elfos, los hombres mono son una raza con gusto por la erudición y un carácter innatamente diplomático. Los mayores progresos políticos en Voldor se han logrado gracias a esta raza.
- **Morlocks (página 36):** De piel azulada, cabelleras albas y apariencia bestial, los morlocks moran en las profundidades de Voldor y recelan de aquellos que tratan de adentrarse en sus territorios.
- **Orcos (página 37):** Los orcos, con su piel verdosa o negruzca y grandes colmillos que les sobresalen de la boca, son una raza salvaje para la que la lucha es la única forma de vida. Tanto es así que muchos aldeanos tiemblan al oír hablar de la presencia de orcos en sus alrededores.
- **Rakshasa (página 38):** Tal vez emparentados con los felínidos, estas criaturas, mitad hombres y mitad tigres, tienen una gran aptitud para las ilusiones, mediante las cuales se infiltran entre las otras razas. Muchos creen que los rakshasa son pura quimera. Poco o nada se sabe de su tierra de origen, si es que existe.
- **Saurios (página 39):** Los hombres lagarto, siempre beligerantes, se han granjeado la enemistad de todas las razas con las que han tenido contacto, lo cual los convierte en un pueblo cerrado en sí mismo y que ve a las demás razas como esclavos en potencia.
- **Semielfos (página 40):** Oriundos de Mirianis, los semielfos son el resultado de la relación entre un humano y un elfo o entre semielfos. Su apariencia recuerda a un humano corriente, aunque con orejas ligeramente puntiagudas y escaso vello facial en el caso de los varones. Los semielfos que viven lejos de Mirianis suelen convivir con humanos.
- **Semiorcos (página 41):** Al igual que ocurre con los semielfos, los semiorcos surgen de la relación entre un humano y un orco o entre semiorcos. Su apariencia recuerda a un humano corpulento, con escaso vello y piel oscura y dura. Los semiorcos suelen vivir junto a los humanos, ya que los orcos los desprecian por su impureza.
- **Tieflings (página 42):** Aunque en otros escenarios de campaña se conozca su parentesco con los demonios de los Planos Inferiores, en Voldor prácticamente nadie sabe que su origen se encuentra más allá de este plano de existencia. Mitad hombres, mitad demonios, los tieflings parecen humanos, pero con algún rasgo distintivo, sea una lengua viperina, una extraña cola u ojos sin pupilas. Como raza, son apátridas y están acostumbrados a vivir entre los humanos o cualquier otra raza que los acoja.
- **Víperos (página 43):** Mucho más inteligentes y ladinos que sus parientes saurios, los hombres serpiente se han abierto a otros pueblos, estableciendo alianzas estratégicas en las que ellos salen muy beneficiados. Posiblemente la más conocida sea con los humanos de Vadania.

En cada raza encontrarás una breve descripción de la misma, seguida por las cuatro clases más frecuentes de los aventureros de dicha raza en Voldor, unos ejemplos de nombres de varón y mujer y los rasgos de juego que tendrás que anotar en tu hoja de personaje.

Los arainas viven entre tinieblas. Sus leyendas dicen que proceden de lo más profundo de la tierra, pero lo cierto es que los registros existentes los ubican en territorio boscoso, donde extienden sus telarañas a lo largo de varias millas. Son, por tanto, hábiles trepadores y pasan desapercibidos hasta que deciden mostrarse. Quizá esta predisposición a ocultarse sea la razón por la que los arainas tardaron tanto tiempo en relacionarse con otras razas. Sin embargo, cuando los elfos de Mirianis llegaron a sus puertas, con afabilidad y empatía, acabaron estableciendo una alianza con ellos que aún perdura.

Erguidos, los arainas miden de media 7 pies. Tienen una apariencia de ser humano, pero con elementos arácnidos. Cuentan con seis extremidades: cuatro brazos de humano y dos patas de araña que les permiten trepar a lo alto de los árboles, donde se desenvuelven con soltura. La esperanza de vida de un araina es algo superior a la de un humano y puede llegar a los 200 años. Son muy protectores con sus huevos, ya que solamente unos pocos consiguen salir adelante.



Los aventureros arainas suelen ser druidas, exploradores, hechiceros o pícaros.

- **Nombres de mujer:** Larina, Lella, Lallistäe.
- **Nombres de varón:** Lellel, Lael, Llell.

Rasgos raciales de los arainas

Tu personaje araina posee ciertas características propias de su raza.

Mejora de características. Tu puntuación de Destreza aumenta en 2 y la de Inteligencia en 1.

Edad. Los arainas alcanzan la edad adulta a los 20 años y generalmente viven poco más de un siglo.

Alineamiento. La mayoría de los arainas son legales buenos o legales neutrales. Por regla general, aprecian el orden, la soledad y la autosuficiencia, aunque saben colaborar cuando es necesario. Aunque son recelosos, cuidan de los que demuestran ser dignos de confianza.

Tamaño. Mediano. De media, los arainas miden 7 pies y pesan 200 libras. A pesar de su envergadura, pesan solo un poco más que un humano debido a la ligereza de su cuerpo arácnido.

Velocidad. Tu velocidad caminando y escalando es de 30 pies. Necesitas utilizar cuatro de tus seis extremidades para trepar.

Visión en la oscuridad. Tienes una visión superior en la oscuridad y la penumbra, dado que estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

Múltiples brazos. Tienes dos brazos adicionales. Tienes un segundo uso sin coste para interactuar con un objeto o rasgo del entorno por turno. También puedes empuñar armas con ellos.

Cazador silencioso. Tienes competencia con la habilidad Sigilo.

Químico natural. Tienes competencia con el kit de alquimista o el de envenenador.

Escalada de araña. Puedes escalar superficies difíciles, incluso por el techo, sin necesidad de hacer una prueba de característica.

Sentir la telaraña. Mientras estés en contacto con una telaraña, sabes la localización exacta de cualquier otra criatura en contacto con la misma telaraña.

Caminar por la telaraña. Ignoras las restricciones al movimiento causadas por telas de araña.

Telaraña. Posees un ataque natural de telaraña (arma a distancia, alcance 30 pies), con el que se considera que tienes competencia. Si impactas, el objetivo queda atrapado por la telaraña. Como acción, el objetivo atrapado puede hacer una prueba de Fuerza para romperla. La CD de esta tirada de salvación es igual a 8 + tu modificador por Constitución + tu bonificador por competencia. La telaraña también se puede atacar y destruir (CD 10; 5 puntos de golpe; vulnerabilidad al daño por fuego; inmunidad al daño contundente, veneno y psíquico). Este ataque tiene tantos usos como 1 + tu modificador de Constitución (mínimo 1), que se recuperan completamente tras un descanso prolongado.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común y araina. El idioma araina se basa en la litografía y xilografía. Son trazos simples y con ángulos rectos y se usa principalmente para registrar la historia de un lugar o de una persona sobre superficies lisas en las edificaciones.

BATROK

Los batrok son una temida raza palustre. Su apariencia, de sapos antropomorfos, su idioma gutural y su tendencia belicosa los hacen criaturas peligrosas con las que encontrarse. Los batrok llevan tanto tiempo defendiendo sus territorios de criaturas salvajes que han olvidado que en tiempos fueron seres civilizados. Son sus parientes, los anuros, los que aún conservan el espíritu pacífico y la curiosidad de sus ancestros. Posiblemente por eso los anuros prefieren relacionarse con otras razas inteligentes de Voldor antes que con los batrok.

La altura de los batrok ronda los 5 pies cuando se encuentran erguidos. No obstante, parecen mucho más pequeños, ya que se sientes más cómodos con las ancas flexionadas. Los anuros son más estilizados, pero quien no ha visto antes a un batrok y un anuro los confundirá, lo cual supone un insulto tanto para unos como para los otros. La esperanza de vida de batrok y anuros es de unos 60 años. Como una misma pareja de esta raza puede engendrar hasta una docena de descendientes, es frecuente que los lancen rápidamente a enfrentarse al mundo exterior y que varios de ellos fallezcan antes de alcanzar la madurez.

Los aventureros batrok suelen ser bárbaros, brujos, druidas o pícaros.

- **Nombres de mujer:** Galka, Gekina, Gleda.
- **Nombres de varón:** Gug, Gaggltesk, Glinn.

Rasgos raciales de los batrok

Tu personaje batrok posee algunas características en común con los demás batrok.

Mejora de características. Tu puntuación de Destreza aumenta en 2.

Edad. Los batrok son una raza prematura. Sus individuos se consideran adultos a los 14 años y suelen vivir hasta los 60 años.

Alineamiento. La mayoría de los batrok son caóticos: los anuros tienden hacia la bondad y los batrok puros hacia la neutralidad, aunque no es raro ver individuos o incluso poblaciones enteras malignas. Sus sociedades se fundamentan en la figura del líder, que básicamente dictamina a su antojo, más que en un sistema reglado.

Tamaño. Mediano. La altura de un batrok adulto está entre 4 y 5 pies y su complexión es robusta.

Velocidad. Tu velocidad caminando y nadando es de 25 pies.

Anfibio. Puedes respirar aire y agua.

Salto vertical. Tu salto largo es de hasta 30 pies y tu salto hacia arriba es de hasta 15 pies, tanto si empieza corriendo como si no.

Fortaleza anura. Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.

Guerrero de los pantanos. Tienes competencia con la lanza, el escudo, la honda y la cerbatana.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común y habla del pantano.

Escoge una subraza: anuro o batrok puro.

Anuros

Los anuros evolucionaron al margen de sus parientes batrok. Son escasos, pero valoran el conocimiento y la amistad, por lo que no es raro encontrárselos en el camino, lejos de su hogar. No les gusta que los confundan con los batrok puros, a los que consideran unos incivilizados.

Los anuros poseen una serie de características que no comparten con sus parientes batrok.

Mejora de características. Tu puntuación de Sabiduría aumenta en 1.

Rastreador de los pantanos. Tienes competencia con la habilidad de Supervivencia.

Batrok puros

A diferencia de sus parientes más pequeños, los batrok puros poseen una rabia interior y un instinto de supervivencia que los hace grandes luchadores. No es raro que algunos lleguen a ser bandidos o incluso mercenarios capaces de ganarse la vida mediante las armas.

Los batrok puros comparten ciertas características con sus semejantes.

Mejora de características. Tu puntuación de Fuerza aumenta en 1.

Ataques salvajes. Cuando saques un crítico en un ataque con un arma cuerpo a cuerpo, puedes volver a tirar una vez uno de los dados de daño del arma y añadirlo al daño adicional del golpe crítico.





Los centauros son mitad hombres y mitad caballos: la parte superior de su cuerpo es humanoide, mientras que de cintura para abajo tienen un cuerpo equino con cuatro fuertes patas que les permiten correr a gran velocidad. Su hábitat natural son las praderas, que han aprendido a explotar tanto para la caza y recolección como para la artesanía: mientras que los gnomos son célebres por sus ingenios tecnológicos y los enanos por su herrería y pedrería, los centauros se han ganado una merecida fama trabajando la madera y la arcilla. Aunque son afables, protegen sus comunidades con las armas, como llevan haciendo tiempo con los saurios, que intentan hacerse con su territorio. Los centauros parecen tener las de ganar desde que se aliaron con los elfos Banjora y los fórmigos.

Un centauro suele rondar los 7 pies de altura y su esperanza de vida es de 175 años. Los centauros tienen dificultades para dejar descendencia, por lo que otorgan un gran peso a la vida de sus iguales.

Los aventureros centauros suelen ser bardos, clérigos, exploradores o hechiceros.

- **Nombres de mujer:** Ardiana, Hilia, Soffe.
- **Nombres de varón:** Herio, Democles, Dícules.

Rasgos raciales de los centauros

Tu personaje centauro posee algunas características propias de todos los miembros de su raza.

Mejora de características. Tu puntuación de Fuerza aumenta en 2 y tu puntuación de Sabiduría en 1.

Edad. Los centauros suelen vivir entre 160 y 175 años.

Alineamiento. A los centauros les encanta la libertad y la vida salvaje, por lo que tienden hacia los aspectos más moderados del caos. Valoran y protegen la libertad de su pueblo con fiereza, pero prefieren la paz a la guerra.

Tamaño. Grande. Un centauro suele superar los 7 pies de altura.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 50 pies.

Pezuñas. Posees un arma natural de pezuñas (arma cuerpo a cuerpo, alcance 5 pies, daño 1d6 contundente), con la que se considera que tienes competencia.

Entrenamiento de combate centauro. Tienes competencia con el arco largo, la lanza, la pica y la lanza de caballería. Además, siempre se te considera montado a efectos de utilizar armas.

Competencia con herramientas. Tienes competencia con las herramientas de artesano que elijas entre: alfarero, tallador de madera o carpintero.

Afinidad con las bestias. Tienes competencia con la habilidad de Trato con Animales.

Mitad humano. Pese a su tamaño, los centauros acostumbran a utilizar armas humanas. Aunque eres Grande, se te considera Mediano a efectos de esgrimir armas, pero no armaduras. Además, no se te considera humanoide sino monstruosidad.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común, así como un idioma adicional de tu elección.

DRACÓNIDOS

Los dracónidos son humanoides de aspecto draconiano. Existe una amplia variedad de dracónidos, ya que el color de sus escamas los emparenta con alguna de las especies de dragones existentes en Voldor. Por su apariencia temible, los dracónidos han vivido durante mucho tiempo separados de otras razas, agrupándose en clanes autosuficientes en los que valores como la bondad y la empatía han calado hondo. Por ejemplo, es frecuente que todos los miembros de la comunidad ayuden a proteger los huevos hasta que eclosionan. La buena disposición de los miembros de esta raza ha facilitado que, cuando alguno ha viajado más allá del territorio de su clan, haya trabado amistad fácilmente con otras razas. Pese a su relación, los dragones de Voldor parecen tener animadversión hacia los dracónidos, ya que los atacan en cuanto los ven.

Los dracónidos suelen medir algo más de 6 pies y su esperanza de vida sobrepasa los 200 años.

Los aventureros dracónidos suelen ser hechiceros, clérigos, magos o paladines.

- **Nombres de mujer:** Eneera, Lendäa, Ijiit.
- **Nombres de varón:** Arjaan, Deehk, Ennod

Rasgos raciales de los dracónidos

Tu herencia dracónida se manifiesta en una serie de rasgos que compartes con otros dracónidos.

Mejora de características. Tu puntuación de Fuerza aumenta en 2 y tu puntuación de Carisma en 1.

Edad. Los dracónidos crecen rápido. Caminan horas después de salir del cascarón, alcanzan el tamaño y el desarrollo de un niño humano de 10 años cuando tienen 3 y la madurez cuando tienen 15. Viven unos 200 años.

Alineamiento. Los dracónidos tienden hacia los extremos en la guerra cósmica entre el bien y el mal. La mayoría son buenos, pero los que se ponen de lado del mal pueden ser terriblemente malignos.

Tamaño. Mediano. Los dracónidos son más altos y pesados que los humanos, pueden medir más de 6 pies de altura y pesan una media de 250 libras.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 30 pies.

Antepasado dragón. Tienes un antepasado dragón. Elige un tipo de dragón de la tabla de antepasado dragón. Tu arma de aliento y tu resistencia al daño están determinadas por el tipo de dragón, como se indica en la tabla.

Antepasado dragón

Dragón	Tipo de daño y resistencia	Arma de aliento
Azul	Relámpago	Línea de 5 por 30 pies (salvación de Destreza)
Blanco	Frío	Cono de 15 pies (salvación de Constitución)
De bronce	Relámpago	Línea de 5 a 30 pies (salvación de Destreza)
De cobre	Ácido	Línea de 5 a 30 pies (salvación de Destreza)
De oro	Fuego	Cono de 15 pies (salvación de Destreza)
De oropel	Fuego	Línea de 5 a 30 pies (salvación de Destreza)
De plata	Frío	Cono de 15 pies (salvación de Constitución)
Negro	Ácido	Línea de 5 a 30 pies (salvación de Destreza)
Rojo	Fuego	Cono de 15 pies (salvación de Destreza)
Verde	Veneno	Cono de 15 pies (salvación de Constitución)

Arma de aliento. Puedes usar tu acción para exhalar energía destructiva. Tu antepasado dragón determina el tamaño, la forma y el tipo de daño de la exhalación.

Cuando usas tu arma de aliento, todas las criaturas que se encuentren en el área de la exhalación deben hacer una tirada de salvación, según determine tu antepasado dragón. La CD de esta tirada de salvación es igual a 8 + tu modificador por Constitución + tu bonificador por competencia. Si la criatura falla la tirada, recibe 2d6 puntos de daño, y si tiene éxito, la mitad. El daño aumenta a 3d6 en el nivel 6, a 4d6 en el nivel 11 y a 5d6 en el nivel 16.

Después de usar tu arma de aliento, tienes que completar un descanso breve o prolongado para volver a utilizarla.

Resistencia al daño. Tienes resistencia al tipo de daño asociado con tu antepasado dragón.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común y dragón. Se cree que el dragón es uno de los idiomas más antiguos, y a menudo se usa en el estudio de la magia. Esta lengua suena áspera para la mayoría de criaturas e incluye muchas consonantes duras y sibilantes.

ELFOS

De entre todas las razas creadas por los Peregrinos en Voldor, los elfos sobresalían por encima de todas las demás. Eran y son criaturas hermosas, pero inquietantes y crueles, pues eran conscientes de su superioridad al poder medrar bajo la protección de sus creadores sin sufrir su desprecio y su cólera. Tal vez de ahí su desdén hacia otras razas. Incapaces de sufrir remordimiento o de albergar bondad en sus corazones, se aislaron en sí mismos. Este egoísmo fue intensificándose hasta la marcha de los Peregrinos. Huérfanos y abandonados, los elfos se escindieron en dos pueblos: los Banjora, que decidieron dejar atrás las ciudades del mundo interior y buscar su suerte en la superficie, junto a las demás razas; y los Bastarre, también llamados altos elfos, que permanecieron en su hogar, aguardando el regreso de sus creadores.

A pesar de su longevidad (los elfos superan con facilidad el medio milenio), muchos de sus miembros son estériles, cada vez más, por eso el número de elfos ha menguando al pasar de los siglos. Cada año que pasa mueren más individuos de los que nacen, hasta su presumible extinción.

Los aventureros elfos suelen ser exploradores, clérigos, magos o pícaros.

- **Nombres de mujer:** Berediand, Liriana, Miireen.
- **Nombres de varón:** Arlimaad, Eventhelios, Dheliand.

Rasgos raciales de los elfos

Tu personaje elfo tiene una serie de características naturales resultado de cientos de años de refinamiento.

Mejora de características. Tu puntuación de Destreza aumenta en 2.

Edad. Aunque los elfos alcanzan la madurez física más o menos a la misma edad que los humanos, la forma en que entienden la edad adulta va más allá del crecimiento físico y abarca la experiencia mundana. Normalmente, un elfo se considera maduro y recibe un nombre de adulto con 100 años aproximadamente y puede vivir hasta 750 años.

Alineamiento. A los elfos les encanta la libertad, la diversidad y la expresión personal, por lo que tienen una fuerte tendencia hacia los aspectos más moderados del caos. Valoran y protegen la libertad de los demás como si fuera la suya propia, y suelen ser más buenos que malignos.

Tamaño. Mediano. Los elfos miden de 5 a 6 pies de altura y tienen una constitución delgada.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 30 pies.

Visión en la oscuridad. Tienes una visión superior en la oscuridad y la penumbra, dado que estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante y, en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

Sentidos agudizados. Tienes competencia con la habilidad de Percepción.

Ancestro feérico. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

Trance. Los elfos no necesitan dormir, en lugar de ello meditan profundamente y permanecen semiinconscientes durante cuatro horas al día (la palabra del idioma común para tal meditación es «trance»). Mientras meditas, puedes tener una especie de sueños, aunque en realidad son ejercicios mentales automatizados gracias a años de práctica. Descansar de este modo te otorga los mismos beneficios que dormir ocho horas a un humano.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común y élfico. El élfico es un idioma fluido, con entonaciones sutiles y una gramática intrincada. La literatura élfica es rica y variada, y sus poemas y canciones son famosos entre el resto de razas. Muchos bardos aprenden este idioma para incluir poemas élficos a sus repertorios.

Escoge una subraza: elfo Banjora o elfo Bastarre.

Banjora

Prácticos y vitales, los elfos Banjora abrazaron la soledad tras la marcha de los Peregrinos como una oportunidad para conocer el mundo de Voldor. Emigraron a lugares tan inhóspitos como bellos y los convirtieron en su hogar. Aunque son mucho más accesibles que los elfos Bastarre, los Banjora siguen resultando distantes y demasiado tradicionales para las otras razas.

Los aventureros Banjora suelen ser bardos, exploradores, magos o guerreros.

Mejora de características. Tu puntuación de Sabiduría aumenta en 1.

Entrenamiento con armas élficas. Tienes competencia con la cimitarra, la lanza, el arco corto y el lucero del alba.

Adaptado al yermo. Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra agotamiento y necesitas la mitad de comida y agua que otras razas para subsistir.

Idioma adicional. Puedes hablar, leer y escribir un idioma adicional de tu elección.

Bastarre (alto elfo)

Al contrario que sus parientes Banjora, los elfos Bastarre no se resignaron al abandono de los Peregrinos, sino que aguardan su regreso. Se consideran la raza verdaderamente digna de sus creadores y por eso evitan en la medida de lo posible mezclarse con las demás. Los Bastarre tienen una mente suspicaz y dominan al menos lo básico de la magia, que perfeccionan en sus hogares recluidos.

Los aventureros Bastarre suelen ser brujos, clérigos, magos o guerreros.

Mejora de características. Tu puntuación de Inteligencia aumenta en 1.

Entrenamiento con armas élficas. Tienes competencia con la espada larga, la espada corta, el arco corto y el arco largo.

Truco. Conoces un truco de tu elección de la lista de conjuros de mago. La característica que usas para lanzarlo es Inteligencia.

Idioma adicional. Puedes hablar, leer y escribir un idioma adicional de tu elección.



ENANOS

Tal y como su nombre evoca, los enanos parecen humanos achaparrados, corpulentos y velludos, hasta el punto de que los varones han convertido el cuidado de sus barbas en todo un arte. Los enanos están más cómodos bajo la tierra que sobre ella, y por ello la mayor parte de sus ciudades se encuentran en el subsuelo, aunque siempre bien comunicadas con la superficie. Aunque son tozudos y en ocasiones hoscos, los enanos suelen tener buen corazón. Esto, unido a sus férreas tradiciones en las que valores como el honor, la valentía y el coraje tienen un papel principal, hace que muchos de ellos se lancen a la aventura en cuanto son capaces de levantar un hacha. Y, dado que su esperanza de vida es de entre 300 y 400 años, les esperan cientos de aventuras.

Existen subrazas de enanos, como los enanos de las colinas y otras menos conocidas que parecen el reflejo oscuro de sus hermanos: los derro, de piel grisácea y mente enloquecida, y los duérgar, una sibilina raza que rara vez abandona las profundidades.

Los aventureros enanos suelen ser bárbaros, clérigos, guerreros o paladines.

- **Nombres de mujer:** Dulka, Dekra, Kerana.
- **Nombres de varón:** Korlen, Krogar, Kirken.

Rasgos raciales de los enanos

Tu personaje enano tiene una serie de características que son una parte fundamental de su naturaleza.

Mejora de características. Tu puntuación de Constitución aumenta en 2.

Edad. Los enanos maduran al mismo ritmo que los humanos, pero se consideran jóvenes hasta los 50 años de edad. Viven una media de 350 años.

Alineamiento. La mayoría de los enanos son legales y creen firmemente en los beneficios de una sociedad bien organizada. Asimismo, tienden hacia el bien, tienen un arraigado sentido del juego limpio y creen que todo el mundo merece beneficiarse de la justicia.

Tamaño. Mediano. Los enanos tienen un tamaño de entre 4 y 5 pies de altura y pesan una media de 150 libras.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 25 pies y no se ve reducida por llevar armadura pesada.

Visión en la oscuridad. Al estar acostumbrado a la vida subterránea, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

Fortaleza enana. Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.

Entrenamiento de combate enano. Tienes competencia con el hacha de batalla, el hacha de mano, el martillo ligero y el martillo de guerra.

Competencia con herramientas. Tienes competencia con las herramientas de artesano que elijas entre: armero, cervecero o albañil.

Afinidad con la piedra. Cuando realices una prueba de Inteligencia (Historia) relacionada con el origen de una obra de mampostería, se considera que tienes competencia con la habilidad de Historia y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común y enano. El idioma enano está lleno de consonantes duras y sonidos guturales, características que se aplican también a cualquier otra lengua que hable un enano.

Escoge una subraza: enano de las colinas o duérgar.

Enanos de las colinas

Dentro del pueblo enano se conoce como enanos de las colinas a aquellos que tienen una relación más estrecha con la superficie, siendo prácticamente los únicos enanos que suele llegar a conocer a un miembro de otra raza. Los enanos de las colinas tienen unos sentidos agudos, una gran intuición y una fortaleza increíble.

Los aventureros enanos de las colinas suelen ser clérigos, exploradores, guerreros o paladines.

Mejora de características. Tu puntuación de Sabiduría aumenta en 1.

Dureza enana. Tu máximo de puntos de golpe aumenta en 1 y aumenta 1 más cada vez que subes de nivel.

Duérgar

Los duérgar son enanos que permanecen en las tinieblas de las profundidades, distanciados de sus hermanos. Con el devenir de las generaciones se tornaron más insidiosos y sibilinos, traicionándose unos a otros y recelando de otras razas. En ocasiones son capaces de engañar a algún miembro de otra raza para que crea en ellos el tiempo suficiente para poder aprovecharse de su ingenuidad.

Los aventureros duérgar suelen ser brujos, exploradores, guerreros o pícaros.

Mejora de características. Tu puntuación de Carisma aumenta en 1.

Visión en la oscuridad mejorada. Al haberte criado en los túneles del mundo interior, tienes una visión superior en la oscuridad más absoluta. Puedes ver en la oscuridad a una distancia de 120 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad

como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

Sensibilidad a la luz del sol. Mientras estés expuesto a la luz del sol, tienes desventaja en las tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Brujería duérgar. Conoces el truco *Ilusión menor*. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro *Agrandar* sobre ti mismo una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro *Invisibilidad* sobre ti mismo una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. La característica para lanzar estos conjuros es Carisma.

La subraza derro

Los derro son una subraza de enanos caracterizada por la demencia. Esto, unido a su rareza, hace que no sean aptos como raza jugable, pero sí pueden aparecer como adversarios de los personajes jugadores, para lo cual recomendamos tomar como base la subraza duérgar.



Aquellos que se encuentran con un felínido por primera vez suelen tomarlo por un ser adusto y reservado, que prefiere guardarse para sí sus pensamientos y que va de acá para allá sin preocuparse por nadie. Algo de cierto hay en esa primera impresión, pero se le escapa que años de lucha por hacerse un hogar en los inhóspitos terrenos montañosos han hecho a los felínidos valorar a la familia y a los amigos. Los que han vivido junto a ellos cuentan que, si te ganas su confianza, puedes tener amigos de por vida, pero que basta traicionarlos una sola vez para que te den la espalda.

Los hombres gato tienen un carácter astuto, lo que les ha permitido dominar tanto las artes marciales como las arcanas. Son reflexivos y valoran la tranquilidad, pero dedican largos periodos al entrenamiento en combate. Se espera de cualquier miembro de su raza que afronte la vida con decisión.

Físicamente, los felínidos tienen un tamaño similar al de un humano, aunque son más fibrosos y sus pies acaban en tres garras vestigiales. El rostro de los varones suele mostrar vello facial, y tanto ellos como ellas gustan de dejar que sus cabellos crezcan de manera salvaje. De hecho, tener que cortárselo puede ser motivo de vergüenza. Un felínido suele vivir hasta los 90 años y alcanzan la madurez al mismo tiempo que los humanos. Sin embargo, su sociedad los considera adultos tan pronto como son capaces de sobrevivir por sí mismos en terreno agreste.



Los aventureros felínidos suelen ser druidas, hechiceros, monjes o pícaros.

- **Nombres de mujer:** Niala, Sarabhi, Shaiya.
- **Nombres de varón:** Tarafi, Meren, Melenek.

Rasgos raciales de los felínidos

Tu personaje felínido posee unas características determinadas comunes a todos los miembros de su raza.

Mejora de características. Tu puntuación de Destreza aumenta en 2 y tu Sabiduría en 1.

Edad. Aunque los felínidos tardan en alcanzar la madurez física lo mismo que los humanos, suelen ser considerados como adultos por su sociedad mucho antes. Viven una media de 90 años, aunque pueden llegar a los 110 años de edad.

Alineamiento. Los felínidos se alinean en la legalidad y el bien. Aquellos con tendencia al caos suelen ser repudiados por la sociedad felínida.

Tamaño. Mediano. Los felínidos miden entre 5 y 6 pies de altura y su constitución es delgada.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 35 pies.

Visión en la oscuridad. Compartes con tus parientes felinos la capacidad de ver en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

Cultura milenaria. Tienes competencia con las herramientas de artesano que elijas entre: escriba, cartógrafo, alfarero o pintor.

Camino del guerrero. Tienes competencia con armaduras ligeras, jabalina, guja, arco corto y lanza.

Pies de gato. Cuando sufras daño por una caída, resta tantos pies de caída como tu bonificador por competencia multiplicado por 5. Además, siempre aterrizas de pie.

Uno con el espíritu. Tienes competencia con la habilidad Arcanos.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común y felino.

FÓRMIGOS

Los hombres hormiga son de los seres más extraordinarios de Voldor por su inteligencia, carácter práctico, paciencia, responsabilidad y laboriosidad. Son criaturas pacíficas, solo preocupadas por la prosperidad de sus colonias. Rara vez iniciarán un conflicto, pero se defenderán de manera implacable llegado el caso. También son excelentes comerciantes y constructores, y mantienen estrechos lazos de amistad con los centauros y los hombres mono del Imperio Mida.

Los hormigueros de los fórmigos son un prodigio de la ingeniería: un laberíntico sistema de túneles conecta cientos de cámaras dispuestas con todo lo necesario para cumplir diversas funciones. Algunas de estas colonias alcanzan una profundidad inusitada, más allá del mundo interior, penetrando millas y millas en la tierra. Cada colonia la controla una reina, que son las únicas que pueden engendrar las larvas que darán lugar, al final de su desarrollo, a los fórmigos.

Los aventureros fórmigos suelen ser exploradores, clérigos, magos o paladines.

- **Nombres de mujer:** Dynii, Idhinii, Ihedii.
- **Nombres de varón:** Iiikil, Iffilyk, Iym.

Rasgos raciales de los fórmigos

Tu personaje fórmigo tiene unas características complejas propias de su extraordinario pueblo.

Mejora de características. Tu puntuación de Inteligencia aumenta en 2 y tu Sabiduría en 1.

Edad. Un fórmigo madura a la edad de 10 años y vive unos 35 años.

Alineamiento. Los fórmigos se alinean en la legalidad y el bien. Aunque nada les impide tener otros alineamientos, esto dificultaría su vida en una sociedad tan organizada y cooperativa como la suya.

Tamaño. Mediano. Los fórmigos miden entre 5 y 6 pies y su peso suele ser ligeramente superior al de un humano del mismo tamaño.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 30 pies. Tu velocidad excavando es de 15 pies.

Visión en la oscuridad. Al estar acostumbrado a la vida subterránea, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

Piel quitinosa. Mientras no lleves armadura, tu CA es igual a 11 + tu modificador por Destreza. Sigues pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios. Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra ácido y eres resistente al daño por ácido.

Cavatúneles. Puedes excavar a través de tierra virgen no mágica.

Orientación infalible. Los fórmigos poseen una capacidad extraordinaria para orientarse y memorizar rutas. Nunca te pierdes en un área interior, ya sea natural o no, y recuerdas a la perfección el camino que has seguido.

Imitación. Los fórmigos poseen una extraña capacidad para imitar acciones complejas cuando las observan atentamente. Cuando realices una acción de ataque con un arma con la que no tengas competencia, puedes usar una acción adicional para atacar como si sí la tuvieras. Tienes que poder ver a alguien competente combatir con esa misma arma para poder realizar la acción.

También se considera que tienes competencia con cualquier herramienta si puedes ver a alguien competente utilizándola en ese momento.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común y fórmigo.



Pequeños y optimistas, los gnomos son criaturas con gran voluntad. Sus orejas puntiagudas son como las de los elfos, pero su rostro recuerda más al de un niño humano. Tras esta apariencia inofensiva se encuentran unas criaturas sumamente inteligentes y con un talento extraordinario para el saber, la creación y la magia. Esta ansia de conocimiento es la que los ha abierto a otras razas. Las poblaciones de gnomos suelen ser sitios vibrantes, donde se suceden ruidos de maquinaria y, de cuando en cuando, alguna explosión. Cuando los gnomos viajan a territorios lejanos, les invade una sana curiosidad, que satisfacen haciendo preguntas de toda índole.

Una subraza de gnomo numerosa son los gnomos de las rocas, más robustos que el resto de sus hermanos. Sin embargo, no todos los gnomos son afables: en las profundidades de la tierra moran los svirfneblins, una subraza con el tono de piel azulado y naturaleza malvada, que suele aliarse con otras criaturas subterráneas antes que con sus parientes de la superficie.

Los aventureros gnomos suelen ser bardos, hechiceros, pícaros o magos.

Rasgos raciales de los gnomos

Tu personaje gnomo tiene ciertas características en común con el resto de gnomos.

Mejora de características. Tu puntuación de Inteligencia aumenta en 2.

Edad. Los gnomos maduran al mismo ritmo que los humanos y se espera que la mayoría llegue a la edad adulta alrededor de los 40 años. Pueden vivir de 350 a casi 500 años.

Alineamiento. La mayoría de gnomos son buenos. Aquellos que se inclinan hacia la ley son sabios, ingenieros, investigadores, eruditos o académicos. Los que se inclinan hacia el caos son juglares, timadores, vagabundos o joyeros caprichosos. Los gnomos tienen buen corazón y hasta los timadores resultan ser más traviesos que maliciosos.

Tamaño. Pequeño. Los gnomos miden entre 3 y 4 pies y pesan una media de 40 libras.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 25 pies.

Visión en la oscuridad. Al estar acostumbrado a la vida subterránea, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

Astucia de gnomo. Tienes ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común y gnomo. El idioma gnomo, que utiliza la grafía enana, es famoso por sus tratados técnicos y sus catálogos de conocimiento sobre el mundo natural.

Escoge una subraza: gnomos de las rocas o svirfneblins.

Gnomos de las rocas

Como gnomo de las rocas, tienes una creatividad y una dureza naturales que superan las de otros gnomos.

Los aventureros gnomos suelen ser hechiceros, guerreros, magos o monjes.

- **Nombres de mujer:** Ellorawn, Lorabbhela, Sanirabhi.
- **Nombres de varón:** Dunstin, Gendry, Fylyp.

Mejora de características. Tu puntuación de Constitución aumenta en 1.

Conocimiento de artificiero. Cuando hagas una prueba de Inteligencia (Historia) relacionada con objetos mágicos, alquímicos o tecnológicos, puedes añadir tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

Constructor. Tienes competencia con herramientas de artesano (constructor). Con ellas puedes dedicar una hora de trabajo y emplear materiales por valor de 10 po para fabricar un mecanismo Diminuto (CA 5, 1 pg). El dispositivo deja de funcionar 24 horas después (a menos que dediques una hora a repararlo) o cuando uses una acción para desmantelarlo; en ambos casos puedes recuperar los materiales usados. Puedes tener hasta tres mecanismos de este tipo activos a la vez. Cuando crees un mecanismo, elige una de las siguientes opciones:

- **Juguete mecánico:** Este juguete de cuerda tiene forma de animal, monstruo o persona. Puede ser una rana, un ratón, un pájaro, un dragón o un soldado. Cuando se coloca en el suelo, el juguete avanza 5 pies en cada uno de tus turnos hacia una dirección al azar. Hace ruido de acuerdo a la criatura que representa.
- **Encendedor:** Este dispositivo produce una diminuta llama que puedes usar para encender una vela, una antorcha o una hoguera. Usar el mecanismo requiere una acción.

- **Caja de música:** Cuando se abre, esta caja de música toca una única canción a un volumen moderado. La caja deja de sonar cuando acaba la canción o cuando se cierra.

Svirfneblins

Los svirfneblins son gnomos que se ocultaron en las profundidades de Vajra para librarse del control de los Peregrinos. El paso del tiempo los ha convertido en criaturas solitarias, lóbregas y recelosas de las otras razas. Son expertos en camuflarse y evitar a los enemigos, ya sea mediante el sigilo o las ilusiones.

Los aventureros svirfneblins suelen ser brujos, magos, pícaros o guerreros.

- **Nombres de mujer:** Daffmila, Guffmilda, Fiffkana.
- **Nombres de varón:** Duffengord, Felgestad, Svenffeld.

Mejora de características. Tu puntuación de Fuerza aumenta en 1.

Sensibilidad a la luz solar. Mientras estés expuesto a la luz del sol, tienes desventaja en las tiradas de ataque y Sabiduría (Percepción).

Visión en la oscuridad mejorada. Al haberte criado en los túneles del mundo interior, tienes una visión superior en la oscuridad más absoluta. Puedes ver en la oscuridad a una distancia de 120 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

Camuflaje en piedra. Tienes ventaja en todas las tiradas de salvación de Destreza (Sigilo) para ocultarte en terreno rocoso.

Brujería svirfneblin. Conoces el truco *Ilusión menor*. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro *Disfrazarse* una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro *Ceguera/sordera* una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. La característica para lanzar estos conjuros es Inteligencia.



Voluminosos y resistentes, los hipótidos son hombres hipopótamo que se agrupan en tribus. Aunque se desenvuelven bien en cualquier ambiente, disfrutan de la cercanía del agua, en la cual pueden incluso dormir y reponerse de la fatiga. Se les tiene por personas tranquilas, y es cierto, pero cuando alguien consigue sacarlos de sus casillas se revelan como unos luchadores fieros y difíciles de domeñar.

Los hipótidos son hogareños y, por tanto, territoriales. No tienen problema en abandonar su hogar si una aventura lo exige, pero cuando todo se haya resuelto volverán a su casa y contarán historias de su viaje a sus seres queridos. Un fuerte sentimiento de comunidad suele ser común en todos los hipótidos, lo cual los convierte también en excelentes amigos.

Los hipótidos siempre superan los 6 pies y su peso va en consonancia con su altura. Su esperanza de vida es similar a la de los humanos.



Los aventureros hipótidos suelen ser bárbaros, clérigos, exploradores o guerreros.

- **Nombres de mujer:** Bukkira, Dashika, Kikkara.
- **Nombres de varón:** Bukko, Boroko, Zorkkan.

Rasgos raciales de los hipótidos

Tu personaje hipótido tiene las siguientes características propias de su raza.

Mejora de características. Tu puntuación de Constitución aumenta en 2 y la de Fuerza en 1.

Edad. Los hipótidos alcanzan la edad adulta hacia los 19 años y viven poco menos de un siglo.

Alineamiento. Los hipótidos son criaturas tranquilas con tendencia al bien, aunque sus instintos territoriales pueden llevarlos a actuar de manera violenta. Sus sociedades suelen ser sencillas y con pocas leyes, más neutrales o incluso caóticas.

Tamaño. Mediano. Los hipótidos suelen superar los 6 pies de altura y su peso ronda las 400 libras.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 30 pies. Tu velocidad nadando es de 25 pies.

Habitante del río. Puedes aguantar la respiración tantos minutos como tu puntuación de Constitución. Además, puedes dormir debajo del agua y subir a respirar sin necesidad de despertarte.

Nadador. Cuando realices una prueba de Fuerza (Atletismo) sumergido en el agua, se considera que tienes competencia con dicha habilidad y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

Corpulencia. Tu máximo de puntos de golpe aumenta en 1 y aumenta 1 más cada vez que subes de nivel.

Insaciable. Requieres el doble de comida y agua que otras razas para subsistir.

Inamovible. Cuando realices una prueba de Fuerza (Atletismo) para evitar ser empujado o agarrado, se considera que tienes competencia con dicha habilidad y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común, así como el habla del pantano.

HUMANOS

Considerados inferiores por algunas otras razas, los humanos tienen en su número y en su adaptabilidad su gran fuerza, esa que los convierte en una raza a tener en cuenta. Su apariencia es muy variada, especialmente en lo referido al tono de piel, de pelo y color de ojos.

En la mayor parte de los escenarios de fantasía los humanos son la raza dominante. Sin embargo, en Voldor, el escenario de campaña que presentamos en este libro, son una raza poco civilizada, a la altura de otras como los orcos o los saurios. Su capacidad de adaptarse a cualquier tipo de terreno y su disposición al diálogo les han granjeado una buena posición entre las demás razas del mundo.

Los aventureros humanos suelen desempeñar cualquier clase.

- **Nombres de mujer:** Deane, Berenda, Sionda.
- **Nombres de varón:** Arbathos, Gustag, Kressus.

Rasgos raciales de los humanos

Es difícil generalizar sobre los humanos, pero tu personaje humano tiene los siguientes rasgos.

Mejora de características. Cada una de tus puntuaciones de características aumenta en 1.

Edad. Los humanos alcanzan la edad adulta hacia los 19 años y viven menos de un siglo.

Alineamiento. Los humanos no tienden hacia un alineamiento en particular. Entre ellos se encuentra lo mejor y lo peor.

Tamaño. Mediano. La altura y constitución de los humanos varían mucho, desde apenas 5 pies hasta más de 6.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 30 pies.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común, así como un idioma adicional de tu elección. Normalmente los humanos aprenden el idioma de otras gentes con las que tratan, incluso dialectos ocultos. Son aficionados a utilizar palabras de otras lenguas en sus conversaciones: maldiciones en orco, expresiones musicales élficas, frases militares enanas, etcétera.



No todas las razas de Voldor son igual de conocidas. Las hay que han buscado establecer lazos comerciales y de amistad; otras han guerreado, y algunas, como los karasu, se han limitado a sus propios asuntos y se han dejado ver en contadas ocasiones. Tanto es así que en algunas regiones ni se ha oído hablar de ellos o son considerados material de leyendas. Con su apariencia corvina, los karasu u hombres cuervo son un enigma para gran parte de los habitantes de Voldor. Sus tierras natales están alejadas del resto de civilizaciones, en picos altos que solamente ellos pueden ascender. Su cultura es muy hermética y les ha enseñado a desconfiar de todo y de todos, pero también a valorar la magia. Posiblemente esta sea la razón por la que algunos comienzan a ser vistos por tierras más civilizadas, a menudo como parte de un grupo de aventureros, tratando de ampliar los ya de por sí vastos conocimientos de su raza sobre lo arcano.

Físicamente, un karasu recuerda a un cuervo, aunque carecen de alas. Sus manos y pies son garras que se mueven con gran velocidad al conjurar. Un karasu madura a los 20 años y puede llegar a vivir 100 años si se cuidan bien.



Los aventureros karasu suelen ser bardos, brujos, hechiceros o monjes.

- **Nombres de mujer:** Dakia, Raina, Zaza.
- **Nombres de varón:** Abkú, Kenza, Oukama.

Rasgos raciales de los karasu

Tu personaje karasu tiene unos cuantos rasgos naturales propios de su raza.

Mejora de características. Tu puntuación de Sabiduría aumenta en 2 y tu puntuación de Carisma en 1.

Edad. Un karasu alcanza la edad adulta con 20 años y generalmente vive algo menos de un siglo.

Alineamiento. La mayoría de los karasu son caóticos. Gustan del engaño y la confusión para conseguir sus fines. Como raza no se definen en el espectro del bien o del mal. Si bien han adquirido cierta mala fama más por sus medios que por los fines. Se pueden encontrar individuos malignos, buenos o neutrales por igual en esta raza.

Tamaño. Mediano. Los karasu miden sobre los 5 pies y pesan bastante poco debido a sus huesos ligeros.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 30 pies.

Visión en la oscuridad. Gracias a las costumbres nocturnas de tu pueblo, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris

Extraño encantador. Cuando realices una prueba de Carisma (Engañar) con un desconocido que no esté acostumbrado a los karasu, se considera que tienes competencia con dicha habilidad y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

Mímica. Puedes imitar cualquier voz humanoide o sonido animal. Una criatura que oiga el sonido puede darse cuenta de que es una imitación con una tirada exitosa de Sabiduría (Perspicacia) a dificultad 8 + tu modificador por Sabiduría + tu bonificador por competencia.

Camuflaje natural. Cuando realices una prueba de Destreza (Sigilo) en zonas de luz tenue u oscuridad, se considera que tienes competencia con dicha habilidad y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

Afín a lo arcano. Tienes competencia con la habilidad Arcanos.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común y gengo.

KITSUNE

Los kitsune, medio hombres y medio zorros, son otra de esas razas que parecen surgidas de las mismas leyendas. Hay quien cree que son vestigios de tiempos antiguos y que se encuentran en vías de extinción; otros, que sencillamente son una raza poco fértil. Los que los conocen juran y perjuran que no hay zorro en la floresta que no sea un kitsune disfrazado. Seguramente haya un poco de verdad en todos esos rumores.

Como pueblo, los kitsune moran ahora en tierras remotas, donde fundan pequeñas comunidades, a menudo aprovechando su capacidad de convertirse en zorros para pasar desapercibidos o crear refugios difícilmente accesibles a otras razas. Sin embargo, su curiosidad natural los impulsa a abandonar la comunidad a la edad adulta, cuando emprenden un viaje de descubrimiento personal del que no siempre desean regresar. Que su esperanza de vida sea similar a la de un humano no ayuda precisamente a que decidan pasar décadas de su vida sumidos en la rutina.

Los kitsune se educan en el engaño y los enigmas. Son los misterios, tan natural para ellos, lo que los lleva a querer descubrir los porqués de las cosas. No sorprende, por tanto, que hayan sido una de las razas más interesadas en explorar los conocimientos arcanos, para los cuales parecen tener un talento innato.

Los aventureros kitsune suelen ser hechiceros, magos, monjes o pícaros.

- **Nombres de mujer:** Diene, Jezmin, Shezered.
- **Nombres de varón:** Bulanka, Khawan, Shakmakán.

Rasgos raciales de los kitsune

Tu personaje kitsune tiene unos cuantos rasgos innatos en común con los demás kitsune.

Mejora de características. Tu puntuación de Sabiduría aumenta en 2 y tu puntuación de Inteligencia aumenta en 1.

Edad. Los kitsune maduran al mismo ritmo que los humanos, pero viven hasta alcanzar el siglo.

Alineamiento. Los kitsune suelen ser caóticos, dada su naturaleza anárquica, aunque rara vez son abiertamente malignos.

Tamaño. Mediano; Pequeño cuando estás en forma de zorro. Los kitsune tienen más o menos el tamaño y la complexión de los humanos.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 30 pies. Tu velocidad en forma de zorro es de 40 pies.

Forma cambiante. Puedes usar tu acción para polimorfarte en un zorro. Tus estadísticas salvo el tamaño son las mismas en ambas formas. Cualquier equipo que lleves o que transportes se funde con la nueva forma.

El aspecto humanoide (kitsune) y de zorro son constantes: mantienen el sexo y no pueden coincidir con el de otra criatura. Son representaciones de tu personalidad y no varían salvo que sufras un gran cambio personal, como una gran desgracia o un cambio de alineamiento. La forma de zorro no puede hablar, empuñar armas ni llevar armaduras, y la de humanoide no puede usar el arma natural de mordisco.

Puedes permanecer en forma de zorro tantas horas como tu bonificador de Sabiduría (mínimo 1 hora), luego vuelves a tu forma normal a menos que uses este rasgo de nuevo. Puedes volver a tu forma habitual usando una acción adicional en tu turno. Vuelves a tu forma habitual automáticamente si caes inconsciente, si tus puntos de golpe descienden a 0 o si mueres.

Puedes usar este rasgo dos veces. Recuperas los usos que hayas gastado cuando termines un descanso prolongado o breve.

Astucia arcana. Tienes ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia.

Encuentro místico. Cuando realices una prueba de Sabiduría (Perspicacia) a solas con tu interlocutor, se considera que tienes competencia con dicha habilidad y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

Mordisco (solo en forma de zorro). Posees un arma natural de mordisco (arma cuerpo a cuerpo, alcance 5 pies, daño 1d6 perforante), con la que se considera que tienes competencia.

Furtivo (solo en forma de zorro). Cuando realices una prueba de Destreza (Sigilo) en tu forma de zorro, se considera que tienes competencia con dicha habilidad y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

Olfato y oído agudizados (solo en forma de zorro). Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato o en el oído.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común y gengo.



Conocidos también como «mediohombres», los medianos parecen humanos en miniatura. Apenas se diferencian de niños humanos por su rostro de adulto y, en el caso de los varones, por el abundante vello en todo el cuerpo, especialmente en los pies. Comparten buena parte de la cultura de sus «hermanos mayores» e incluso sus lenguas tienen abundantes paralelismos. Los nombres de mediano suelen ser los mismos que los de los humanos (ver ejemplos en la página 31), a los que añaden un sobrenombre que cada mediano se gana con sus acciones o aspecto físico.

Los medianos son un pueblo afable y sociable, por lo que es frecuente ver sus comunidades integradas en otras más grandes, como puede ser un barrio mediano en una ciudad mida o un pequeño grupo de medianos que viaja con unos nómadas humanos. Este pueblo que valora las comodidades y la diversión como pocos. Se les tiene por grandes festejadores y no faltan efemérides en sus calendarios que celebrar.

A pesar de que físicamente son muy similares, existen algunas subrazas de medianos, como los piesligeros, caracterizados por su habilidad para pasar desapercibidos, y los ribereños, que han hecho de los ríos su hábitat. Unos y otros tienen buen trato y es habitual que se traten entre sí como parientes lejanos. «Si uno se remonta lo suficiente, acaba descubriendo que cualquier otro mediano es de su familia», dicen.



Los aventureros medianos suelen ser bardos, hechiceros, guerreros o pícaros.

- **Apodos:** Destripacerrojos, Pecas, Zampabollos.

Rasgos raciales de los medianos

Tu personaje mediano tiene unos cuantos rasgos en común con el resto de medianos.

Mejora de características. Tu puntuación de Destreza aumenta en 2.

Edad. Un mediano alcanza la edad adulta con 20 años y generalmente vive hasta la mitad de su segundo siglo.

Alineamiento. La mayoría de los medianos son neutrales buenos. Como norma general, tienen buen corazón y son amables, odian ver a otros sufrir y no toleran la opresión. También son pacíficos y tradicionales, tienen una fuerte tendencia a apoyar a su comunidad y nunca renuncian a la comodidad de sus costumbres.

Tamaño. Pequeño. Los medianos miden una media de 3 pies de altura y pesan unas 40 libras.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 25 pies.

Afortunado. Cuando saques un 1 en 1d20 en una tirada de ataque, prueba de habilidad o tirada de salvación, puedes volver a tirar el dado, pero debes quedarte con el nuevo resultado.

Valiente. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no asustarte.

Agilidad de los medianos. Puedes moverte por el espacio de cualquier criatura que tenga un tamaño mayor al tuyo.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común y mediano. El idioma mediano no es secreto, pero los medianos son reacios a compartirlo con los demás. Escriben muy poco, así que no tienen un corpus literario rico. Por el contrario, su tradición oral es muy amplia. Casi todos los medianos hablan común para conversar con la gente de la tierra en la que viven o por la que viajan.

Escoge una subraza: piesligeros o ribereños.

Piesligeros

Los piesligeros puedes ocultarse fácilmente, incluso utilizando a otras personas como cobertura. Son amables y se llevan bien con los demás. Son la variedad de mediano más propensa a tener un espíritu viajero, y a menudo viven con otras razas o emprenden una vida nómada.

Los aventureros piesligeros suelen ser bardos, hechiceros, pícaros o guerreros.

Mejora de características. Tu puntuación de Carisma aumenta en 1.

Sigiloso por naturaleza. Puedes intentar esconderte incluso cuando solo te oculta una criatura de al menos una categoría de tamaño superior a la tuya.

Ribereños

Los ribereños son aquellos medianos que viven en las regiones costeras de Voldor y que navegan por los ríos y canales como medio de vida. A diferencia de los demás medianos, los ribereños suelen pasar largas horas en el agua, tanto a bordo de embarcaciones como nadando.

Los aventureros ribereños suelen ser bardos, clérigos, guerreros o pícaros.

Mejora de características. Tu puntuación de Sabiduría aumenta en 1.

Acostumbrados al agua. Cuando realices una prueba de Fuerza (Atletismo) en el agua, se considera que tienes competencia con dicha habilidad y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

Buena vista. Tienes competencia con la habilidad de Percepción.

Los mida son una raza de aspecto semejante al de un humano, aunque con rasgos simiescos que ocultan una inteligencia suma, un gusto por la erudición y un carácter diplomático. Aunque algunos sabios han establecido paralelismos entre las civilizaciones mida y élficas, existen importantes diferencias entre ambas razas. Mientras que los elfos son introspectivos y tienen una visión a largo plazo, los mida entienden que solo mediante la colaboración se puede medrar. Como los elfos, viven en armonía con la naturaleza, aunque no dudan en amoldarla a sus necesidades, construyendo casas en los más grandes árboles y en el suelo si es necesario. También han sido comparados con los humanos, pero mientras que estos tienen una mirada cortoplacista, plagada de emociones contradictorias, los mida tienen en consideración lo que es mejor para el grupo, sea este su familia, comunidad o la raza mida en sí misma.

En Voldor, los mida son los acicates de la civilización, los principales interesados en descubrir mundo, fundar ciudades y progresar en el desarrollo tecnológico y arcano.

Los aventureros mida suelen ser bardos, clérigos, magos o paladines.

- **Nombres de mujer:** Oila, Soia, Zia.
- **Nombres de varón:** Cornius, Daius, Zius.

Rasgos raciales de los mida

Tu personaje mida tiene unos cuantos rasgos en común con el resto de miembros de su raza.

Mejora de características. Tu puntuación de Inteligencia aumenta en 2 y tu puntuación de Carisma en 1.

Edad. Un mida alcanza la edad adulta con 20 años y generalmente vive unos 80 años.

Alineamiento. La mayoría de los mida son legales. Se sienten cómodos en ambientes reglados o civilizados, como dirían ellos. Son prominentemente neutrales, aunque existen notables casos de individuos más polarizados.

Tamaño. Mediano. Los mida rondan los 5 pies de altura y suelen ser de complexión delgada.

Velocidad. Tu velocidad caminando y escalando es de 30 pies.

Versatilidad de habilidad. Tienes competencia con una habilidad de tu elección.

Afín al legado de los Peregrinos. Tienes ventaja en las tiradas que realices de Arcanos, Investigación e Historia cuando trates con artefactos de los Peregrinos.

Educación imperial. Tienes competencia con dos armas marciales o un kit de herramientas de tu elección.

Habitante de la jungla. Puedes escalar por la vegetación sin necesidad de realizar una prueba de característica.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común, gengo y otro idioma más de tu elección.



Vestigios de un tiempo pasado, los morlocks fueron humanos en tiempos remotos. Mientras que sus parientes decidieron salir a la superficie del mundo, ellos permanecieron en las profundidades, donde el xion, un prodigioso mineral arcano con el que conviven y el cual trabajan, los transformó para siempre.

Los morlocks tienen en común con otros miembros de su raza un aspecto bestial, piel azulada, cabelleras albas y grandes ojos maliciosos. Sin embargo, poco más se puede decir, pues algunos son anormalmente grandes, otros pequeños y con protuberancias por todo el cuerpo, y otros muy similares a los humanos. La luz solar les molesta, lo que los ha hecho convertirse en hábiles expedicionarios en su terreno predilecto: el subsuelo. En Voldor, los morlocks son quienes mejor conocen Vajra, el mundo dentro del mundo.



Su cultura recuerda remotamente a la humana. Es fácil ver el parecido entre ambas, en costumbres, nombres y ritos sociales. Sin embargo, la principal raza de la superficie con la que tienen trato son los elfos, con los que mantienen una enconada rivalidad. Las razones de esta enemistad se han perdido en el confín de los tiempos, al menos para los morlocks.

Los aventureros morlocks suelen ser bárbaros, exploradores, guerreros o pícaros.

- **Nombres de mujer:** Dane, Beeda, Sona.
- **Nombres de varón:** Abhos, Keuz, Zheor.

Rasgos raciales de los morlocks

Pese a que sus mutaciones hacen de cada morlock un espécimen único, tu personaje tiene unos cuantos rasgos en común con el resto de miembros de su raza.

Mejora de características. Tu puntuación de Destreza aumenta en 2 y tu puntuación de Fuerza en 1.

Edad. Los morlocks suelen vivir lo mismo que un humano, aunque son considerados adultos a partir de los 12 años.

Alineamiento. Aunque muchos morlocks tienden a ser egoístas y crueles, la mayoría respeta las normas de su sociedad para evitar ser expulsados a vagar por Vajra durante el resto de sus días.

Tamaño. Mediano. Los morlocks miden de 5 a 6 pies de altura y tienen una constitución delgada.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 30 pies. Tu velocidad escalando es de 15 pies.

Sensibilidad a la luz solar. Mientras estés expuesto a la luz del sol, tienes desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduría (Percepción).

Visión en la oscuridad mejorada. Al haberte criado en los túneles del mundo interior, tienes una visión superior en la oscuridad más absoluta. Puedes ver en la oscuridad a una distancia de 120 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

Cazador de los túneles. Cuando realices una prueba de Destreza (Sigilo) en el interior de un túnel o una cueva, se considera que tienes competencia con dicha habilidad y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

Superviviente nato. Tienes competencia con la habilidad de Supervivencia.

Emboscador. En la primera ronda de un combate, tienes ventaja en las tiradas de ataque que hagas contra cualquier criatura que hayas sorprendido. El objetivo recibe 1d6 puntos de daño adicional del ataque.

Entrenamiento morlock. Tienes competencia con la daga, la espada larga, la espada corta y el arco corto.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común y morlock.

De piel verdosa o negra y grandes colmillos que les sobresalen de la boca, los orcos son una raza tribal para la que la lucha es la única forma de vida, educada en torno a la batalla y el conflicto. Entre los orcos, los sabios son escasos: en su lugar veneran a aquel que es capaz de derrotar a los demás, sea mediante las armas o la magia. Bien es cierto que las capacidades mágicas no abundan entre los orcos, y justamente por eso le tienen un gran respeto. A lo largo de la historia de Voldor, los orcos han sido capaces de establecer alianzas temporales con otras razas que conciben el mundo como ellos, como los saurios y, en menor medida, los víperos. En cambio, es raro que un orco confíe en un enano, por sus ancestrales enemistades.

Como norma general, un orco es más grande y corpulento que un humano, pero su esperanza de vida es mucho más corta: pocos superan los 50 años, pues encuentran la muerte antes en alguna batalla o con alguna enfermedad derivada de una herida mal curada.

Las subrazas de orcos no tienen mucho trato entre sí, ya que se han desarrollado en lugares distantes, aunque seguramente llegarían a acuerdos entre sí antes que con otras razas: aquel que mostrase más fuerza subyugaría a los demás sin importar el color de su piel.

Los aventureros orcos suelen ser bárbaros, brujos, druidas o guerreros.

- **Nombres de mujer:** Aklag, Igik, Lotka.
- **Nombres de varón:** Bathol, Grum, Kaarg.

Rasgos raciales de los orcos

Tu personaje orco tiene ciertos rasgos en común con los demás orcos de Voldor.

Mejora de características. Tu puntuación de Fuerza aumenta en 2.

Edad. Los orcos maduran más rápido que los humanos: alcanzan la edad adulta a los 12 años. Envejecen bastante más rápido y rara vez viven más de 55 años.

Alineamiento. Los orcos tienden hacia el caos y el mal, aunque algunos son capaces de adaptarse a la vida civilizada trabajando como mercenarios o soldados.

Tamaño. Mediano. Los orcos son más grandes y corpulentos que los humanos y miden de 5 a 6 pies de altura.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 30 pies.

Visión en la oscuridad. Gracias a tu sangre orca, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

Despiadado. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no asustarte.

Ataques salvajes. Cuando saques un crítico en un ataque con un arma cuerpo a cuerpo, puedes volver a tirar uno de los dados de daño del arma y añadirlo al daño adicional del golpe crítico.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común y orco.

Escoge una subraza: orcos negros u orcos del Bosque de Ámbar.

Orcos negros

Naturales de Muzur, en el lejano norte, los orcos negros son salvajes acostumbrados a los climas gélidos. Viven en una lucha casi constante, no solo entre los diferentes clanes, sino también contra sus vecinos, a los que saquean siempre que ven una buena oportunidad.

Los aventureros orcos negros suelen ser bárbaros, brujos, druidas o guerreros.

Mejora de características. Tu puntuación de Constitución aumenta en 1.

Entrenamiento salvaje. Tienes competencia con el hacha de mano, el hacha de batalla y la gran hacha.

Resistente al frío. Tienes resistencia al daño por frío.

Orcos del Bosque de Ámbar

En lo más profundo del Bosque de Ámbar, en Gurudas, se encuentran algunos de los clanes orcos más grandes de todo el continente. Son cazadores expertos que han aprendido a utilizar la sutilidad del bosque a su favor.

Los aventureros orcos del Bosque de Ámbar suelen ser bárbaros, brujos, guerreros o pícaros.



Mejora de características. Tu puntuación de Destreza aumenta en 1.

Cazador experto. Tienes competencia con el arco corto, la jabalina, la lanza y la espada corta.

Conocimiento del bosque. Cuando realices una prueba de Sabiduría (Supervivencia) en un bosque, se considera que tienes competencia con dicha habilidad y añades a la prueba tu bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

RAKSHASA

Al igual que los karasu y los kitsune, los rakshasa son una de esas razas misteriosas y reservadas de cuya existencia muchos dudan. En el caso de los rakshasa, son confundidos con una subraza de felínidos.

Pese a que los rakshasa son una raza poco fértil, han sabido sobrevivir. Se mueven por la penumbra, sigilosos, misteriosos y, en ocasiones, traicioneros. Seguramente por el recelo que despiertan en otras razas han aprendido a ser discretos, y lo más frecuente es que cuando un rakshasa se relaciona con otras razas lo haga sirviéndose de su capacidad innata para las ilusiones y así parecer felínido, mida, humano o cualquier otra raza semejante. Solo cuando alguien se gana toda su confianza se atreven a mostrarse tal cual son, pero, cuando lo hacen, pueden dejarse llevar hasta el punto de tener una relación amorosa. Que se aten a una sola persona para toda la vida, sin embargo, es infrecuente.

Los rakshasa son más altos y corpulentos que los humanos, cuya esperanza de vida superan ampliamente. En su forma verdadera difícilmente pueden ser confundidos con otra raza, ni siquiera con felínidos, ya que su volumen y su aspecto atigrado no dejan lugar a dudas.

Los aventureros rakshasa suelen ser bardos, hechiceros, magos o pícaros.

- **Nombres de mujer:** Anisha, Jezumi, Suzuko.
- **Nombres de varón:** Eliji, Katsuro, Soturo.

Rasgos raciales de los rakshasa

Tu personaje rakshasa tiene unos cuantos rasgos en común con el resto de miembros de su raza.

Mejora de características. Tu puntuación de Carisma aumenta en 2 y tu puntuación de Inteligencia en 1.

Edad. Los rakshasa maduran al mismo ritmo que los humanos, aunque no se consideran adultos hasta los 50 años. Viven una media de 500 años y se rumorea que algunos han llegado a ser milenarios.

Alineamiento. Los rakshasa tienen una tendencia natural hacia los alineamientos malignos. Son criaturas solitarias y desconfiadas que prefieren mantener su presencia en secreto apoyándose en ilusiones y mentiras.

Tamaño. Mediano. Los rakshasa miden entre 6 y 7 pies de alto y pesan lo mismo que un humano.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 30 pies.

Visión en la oscuridad. Tienes una visión superior en la oscuridad y la penumbra, dado que estás acostumbrado a la luz crepuscular de los bosques y al cielo nocturno. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

Resistencia mágica natural. Tienes ventaja en todas las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos de magia.

Vulnerabilidad al daño. Eres vulnerable al daño perforante causado por armas empuñadas por criaturas buenas.

Embustero. Tienes competencia con la habilidad de Engañar.

Magia rakshasa. Conoces el truco *Ilusión menor.* Elige entre los conjuros *Disfrazarse, Hechizar persona* e *Imagen silenciosa:* puedes lanzarlo como un conjuro de nivel 1 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. La característica para lanzar estos conjuros es Carisma.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común, infernal y gengo.

SAURIOS

No todas las razas inteligentes han abrazado la civilización. Para algunas es algo incluso detestable, un signo de debilidad. Tal es la situación de los saurios, el pueblo lagarto. Anclados en sus costumbres tribales, los saurios consideran a todos los que no son de su raza potenciales esclavos. Por ello es frecuente que otras razas vecinas se unan en su contra. Solo circunstancias extraordinarias, como la presencia de un dragón en la zona, podría convertir a los saurios en inesperados aliados.

Un saurio suele vivir la vida como si se le escapase de las manos: luchando por cada minuto de existencia. Suelen practicar la caza más que el cultivo, y robar a otras razas es para ellos un signo de fuerza. Esta es la razón por la que apenas hay saurios ancianos; el papel de guías que otras culturas otorgan a las personas de más edad es sustituido por la figura del caudillo, un líder combatiente que mantiene su poder con la fuerza.

Los aventureros saurios suelen ser bárbaros, hechiceros, druidas o guerreros.

- **Nombres de mujer:** Inssi, Nikai, Tajahui.
- **Nombres de varón:** Chax, Gorgox, Zzlaty.

Rasgos raciales de los saurios

Tu personaje saurio posee algunas características propias de todos los miembros de su raza.

Mejora de características. Tu puntuación de Fuerza aumenta en 2 y tu puntuación de Destreza en 1.

Edad. Los saurios se consideran adultos a los 16 años y pueden llegar a vivir más allá de los 100, aunque es algo que raras veces ocurre en su cultura.

Alineamiento. La mayoría de tribus de saurios son de alineamiento caótico y muchas veces malignos. Algunos saurios acostumbrados al trato con otras razas pueden ser neutrales.

Tamaño. Mediano. Los saurios miden entre 5 y 6 pies de altura y alcanzan fácilmente las 200 libras de peso.

Velocidad. Tu velocidad caminando y nadando es de 30 pies.

Mordisco. Posees un arma natural de mordisco (arma cuerpo a cuerpo, alcance 5 pies, daño 1d6 perforante), con la que se considera que tienes competencia.

Aguantar la respiración. Puedes aguantar la respiración tantos minutos como tu puntuación de Constitución.

Armas tribales. Tienes competencia con la clava, la gran clava, la lanza y el escudo.

Armadura de escamas. Mientras no lleves la armadura, tu CA es igual a 13 + tu modificador por Destreza. Sigues pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común y saurio.





Los semielfos son una raza bastarda, fruto del apareamiento de elfo y humano. A diferencia de los semiorcos, en los que el vástago manifiesta los rasgos de uno de los progenitores, los semielfos son humanos de orejas levemente puntiagudas y con muy escaso vello facial, lo que les da una apariencia única.

En la mayor parte de escenarios de fantasía los semielfos se encuentran entre dos culturas: son más longevos que los humanos, que suelen estar más dispuestos a aceptarlos, pero están condenados a ver cómo sus amigos se marchitan y mueren. Los elfos, en cambio, los miran como si fueran hijos del pecado. Por ello, muchos semielfos llevan vidas solitarias o se unen a grupos heterogéneos de aventureros, donde la raza es el menor de los problemas. En Voldor, el escenario de campaña presentado en el capítulo 6, las cosas son un poco diferentes: aunque se reconoce perfectamente la herencia mestiza, los semielfos han medrado y cuentan con poblaciones propias, con un estatus semejante al de otras razas.

Los aventureros semielfos suelen ser bardos, exploradores, magos o guerreros.

- **Nombres de mujer:** Adamna, Fiessa, Lirenne.
- **Nombres de varón:** Delenor, Sandor, Sebesten.

Rasgos raciales de los semielfos

Tu personaje semielfo tiene algunas cracterísticas en común con los elfos y otras que son únicas para los semielfos.

Mejora de características. Tu puntuación de Carisma aumenta en 2 y otras dos características de tu elección aumentan en 1.

Edad. Los semielfos maduran al mismo ritmo que los humanos y alcanzan la edad adulta a los 20 años. Sin embargo, viven mucho más que estos y suelen superar los 180 años.

Alineamiento. Los semielfos comparten la inclinación caótica de su herencia élfica. Valoran tanto la libertad personal como la expresión de la creatividad y no demuestran ni amor por los líderes ni deseo de tener seguidores. Les irritan las reglas, se ofenden ante las exigencias de los demás y a veces son poco fiables o, al menos, impredecibles.

Tamaño. Mediano. Los semielfos tienen más o menos el mismo tamaño que los humanos, entre los 5 y los 6 pies de altura.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 30 pies.

Visión en la oscuridad. Gracias a tu sangre élfica, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

Ancestro feérico. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puedes quedarte dormido por ningún efecto mágico.

Versatilidad de habilidad. Tienes competencia con dos habilidades de tu elección.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común, élfico y un idioma adicional de tu elección.

SEMIORCOS

Al igual que los semielfos, los semiorcos son testimonio viviente de la interacción entre dos razas. En este caso, además, dos que suelen tener un pasado como adversarios más que como aliados: humanos y orcos. Los semiorcos suelen tener rasgos que recuerdan más a una de las dos especies, aparentando ser o bien humanos anormalmente corpulentos y desgarbados, bien orcos achaparrados, de piel pálida y rasgos suavizados. Como raza bastarda pueden reproducirse tanto con humanos como con orcos, y normalmente su mayor anhelo es llevar una vida tranquila en una comunidad de miembros de alguna raza que los acepte. En Voldor, el escenario de campaña presentado en el capítulo 6, los semiorcos no son muy frecuentes y los existentes suelen estar integrados en la comunidad de uno de sus progenitores. Esta situación es muy habitual en otros escenarios de fantasía.

Los aventureros semiorcos suelen ser bárbaros, exploradores, guerreros o, en algunos casos, monjes.

- **Nombres de mujer:** Ada, Igi, Loa.
- **Nombres de varón:** Bato, Guner, Karl.



Rasgos raciales de los semiorcos

Tu personaje semiorco tiene ciertos rasgos que derivan de su ancestro orco.

Mejora de características. Tu puntuación de Fuerza aumenta en 2 y tu puntuación de Constitución aumenta en 1.

Edad. Los semiorcos maduran un poco más rápido que los humanos y alcanzan la edad adulta a los 14. Envejecen bastante más rápido y rara vez viven más de 75 años.

Alineamiento. Los semiorcos heredan la tendencia hacia el caos de sus progenitores orcos y no están muy inclinados hacia el bien. Los semiorcos que se crían entre orcos y que permanecen entre ellos suelen ser malignos.

Tamaño. Mediano. Los semiorcos son algo más grandes y corpulentos que los humanos y miden de 5 a 6 pies de altura.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 30 pies.

Visión en la oscuridad. Gracias a tu sangre orca, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

Amenazador. Tienes competencia con la habilidad de Intimidar.

Resistencia implacable. Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres inmediatamente, puedes quedarte con 1 punto de golpe. No puedes volver a utilizar esta característica hasta que completes un descanso prolongado.

Ataques salvajes. Cuando saques un crítico en un ataque con un arma cuerpo a cuerpo, puedes volver a tirar uno de los dados de daño del arma y añadirlo al daño adicional del golpe crítico.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común y orco. El orco es un idioma áspero, chirriante y con consonantes duras. No tiene grafía propia, se escribe con la grafía enana.



Los tieflings son, posiblemente, una de las razas más peculiares de cuantas pueblan los universos de fantasía. Su apariencia es humana, al menos principalmente, pero todos ellos tienen algún rasgo que delata su parentesco con alguna clase de demonio: cuernos de muy variadas formas, ojos de algún color intenso que llena toda la cuenca ocular y, en ocasiones, algún que otro pequeño signo menos llamativo.

Por los tieflings corre sangre demoníaca. Puede que alguno de sus ancestros fuera una de estas criaturas o que uno de sus antepasados hiciera un pacto demoníaco, pero el caso es que tal era el poder de la criatura que alteró para siempre el linaje familiar. Dado su origen, es habitual que los tieflings sean una rara avis. Esto los suele convertir en criaturas apátridas, desconfiadas y solitarias que incluso adoptan la vida del aventurero al no encontrar ninguna alternativa. Por ello, en ocasiones valoran más los apodos que les dan sus compañeros de armas que sus propios nombres.

Los aventureros tieflings suelen ser brujos, hechiceros, magos o paladines.

- **Nombres de mujer:** Brysben, Neia, Oretta.
- **Nombres de varón:** Akón, Khados, Yedih.
- **Apodos:** Llamarada, Sabio, Tranquilo.

Rasgos raciales de los tieflings

Los tieflings comparten ciertos rasgos raciales como resultado de su ascendencia infernal.

Mejora de características. Tu puntuación de Inteligencia aumenta en 1 y tu puntuación de Carisma aumenta en 2.

Edad. Los tieflings maduran al mismo ritmo que los humanos, pero viven unos cuantos años más.

Alineamiento. Puede que los tieflings no tengan una tendencia innata hacia el mal, pero muchos de ellos acaban ahí. Maligna o no, una fuerza externa inclina a muchos tieflings hacia un alineamiento caótico.

Tamaño. Mediano. Los tieflings tienen más o menos el tamaño y la complexión de los humanos.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 30 pies.

Visión en la oscuridad. Gracias a tu herencia infernal, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

Resistencia infernal. Tienes resistencia al daño por fuego.

Legado infernal. Conoces el truco *Taumaturgia.* Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro *Represión infernal* como un conjuro de nivel 2 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro *Oscuridad* una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. La característica con la que lanzas estos conjuros es Carisma.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común e infernal.

VÍPEROS

Indudablemente emparentados con los saurios, los víperos, hombres serpiente, son mucho más inteligentes y avisados que sus homólogos lagarto: han establecido alianzas estratégicas en las que ellos siempre salen muy beneficiados. Su fama de ladinos es bien merecida, aunque ellos saben darles la vuelta a las circunstancias para que, después de todo, no quede sino reconocer que obraron tratando de beneficiar a todos por igual.

Su desarrollada inteligencia les ha hecho volcarse en el estudio de las artes arcanas, aunque también son expertos en el uso de los venenos. Por lo general, prefieren no mancharse las manos, pero si deben desenfundar un arma no se andan con florituras: «un enemigo sin cola sigue siendo un enemigo» es uno de sus dichos.

La sociedad vípera es tan retorcida como su personalidad, repleta de leyes asfixiantes que ellos retuercen para sacarles el máximo partido posible. Las intrigas palaciegas son el día a día en una gran población vípera, y morir de viejo es menos probable cuanto mayor es tu estatus.

Los aventureros víperos suelen ser bardos, hechiceros, magos o pícaros.

- **Nombres de mujer:** Siisza, Sessia, Sulezza.
- **Nombres de varón:** Serkazz, Sielsser, Sossek.

Rasgos raciales de los víperos

Tu personaje vípero tiene una serie de habilidades propias a los miembros de su raza.

Mejora de características. Tu puntuación de Carisma aumenta en 2 y tu puntuación de Destreza en 1.

Edad. Aunque los víperos alcanzan la madurez física más o menos a la misma edad que los humanos, su vida puede alargarse durante muchos más años. Normalmente, un vípero se considera maduro y recibe un nombre adulto con 70 años aproximadamente y puede vivir hasta 300 años.

Alineamiento. Los víperos se organizan mediante una gran cantidad de leyes, por lo que tienden a respetarlas allí donde van. Sin embargo, muchos no sienten un especial respeto por el bien y tienden a la neutralidad e incluso al desprecio de otras razas.

Tamaño. Mediano .Los víperos miden de 5 a 6 pies de altura y tienen una constitución delgada.

Velocidad. Tu velocidad caminando es de 30 pies.

Resistencia a venenos. Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra venenos y eres resistente al daño por veneno.

Negociadores expertos. Tienes competencia con una habilidad de tu elección entre Perspicacia, Engañar o Persuasión.

Mordisco venenoso. Posees un arma natural de mordisco (arma cuerpo a cuerpo, alcance 5 pies, daño 1d4 perforante), con la que se considera que tienes competencia.

Cuando causes al menos 1 punto de daño a alguien con un ataque de mordisco, puedes aplicar tu veneno en su herida. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 8 + tu modificador por Constitución + tu bonificador por competencia; si falla, recibe 2d6 puntos de daño y, si tiene éxito, la mitad. El daño aumenta a 3d6 en el nivel 6, a 4d6 en el nivel 11 y a 5d6 en el nivel 16.

Puedes aplicar el veneno tantas veces como 1 + tu modificador de Constitución (mínimo 1), y los usos se recuperan completamente tras un descanso breve o prolongado.

Visión en la oscuridad. Tus ojos de serpiente están adaptados para cazar en la oscuridad mediante la detección de calor y movimiento. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir común y saurio.



3. Elige una clase para tu personaje

Además de la raza, la otra gran elección que tienes que hacer para tu personaje es escoger una clase. Las clases son una mezcla de profesión y entrenamiento que representan lo que tu personaje sabe hacer. ¿Quieres ser un gran combatiente? Elige una clase como bárbaro, paladín o guerrero. ¿Te gustaría lanzar conjuros? Un bardo, un clérigo o un mago pueden ser personajes perfectos para ti.

Como verás más adelante, la clase influye en los siguientes aspectos:

- Los puntos de golpe, que es la cantidad de daño que puede encajar el personaje antes de ser derrotado. Las clases más enfocadas al combate, como el bárbaro y el guerrero, suelen tener más puntos de golpe que aquellas centradas en otros aspectos, como el mago y el pícaro.
- Las competencias iniciales, es decir, aquello que se le da bien hacer a tu personaje porque al desempeñar esa clase ha tenido ocasión de practicarlo. Estas competencias, a su vez, tienen que ver con cinco aspectos: (1) el tipo de armadura que puede llevar tu personaje; (2) los tipos de arma que sabe manejar; (3) las herramientas que posee, si es el caso, (4) las tiradas de salvación en las que es especialmente competente y (5) las habilidades que domina.
- Lo bien que se desenvuelve al poner en marcha sus competencias, mediante el rasgo denominado «modificador por competencia». Este rasgo influye en aspectos muy importantes del juego, concretamente en: (1) las tiradas de ataque cuando usa armas que sabe manejar o de los hechizos que lanza; (2) las tiradas de habilidad cuando usa habilidades y herramientas con las que tiene competencia, (3) las tiradas de salvación en las que es competente y (4) la dificultad que tienen que superar sus adversarios para resistir Sus conjuros.
- Los rasgos específicos de su clase, una serie de capacidades que solo aquellos que desempeñan dicha clase son capaces de poner en práctica. Por ejemplo, un bárbaro es capaz de entrar en un estado de furia, algo que no puede hacer ninguna otra clase.
- El equipo inicial. Si usas la regla opcional de comprar el equipo que tú quieras con dinero, como se describe en «Equipo» (página 144), no recibes el pack de equipo que te confiere tu clase.

Como ocurre en la vida real, donde nuestras vivencias nos hacen aprender y mejorar, los personajes jugadores adquirirán niveles. Un nivel es una abstracción que refleja que tu personaje ha aprendido lo suficiente como para ser mejor. Cuando creas un personaje de cero, tu nivel es 1, pero conforme vivas aventuras ganarás más niveles y podrás decidir si asignarlos a la clase que desempeñas o a una nueva clase. Todo esto va más allá de lo que es crear un personaje y por eso se explica en la sección «Más allá del primer nivel» (página 166).

Al crear tu personaje, seguramente quieras hablar con tus compañeros de juego para saber qué clases os interesan más a cada uno. Es perfectamente posible que dos personajes jugadores tengan la misma clase, pues, como descubriréis al ir ganando experiencia con el juego, pueden llegar a ser personajes muy diferentes. Sin embargo, la mayor parte de los grupos de juego suelen preferir variedad, que haya una combinación de personajes en la que uno de ellos sea un buen combatiente, otro pueda curar y apoyar a sus compañeros, otro sea un lanzador de conjuros de muy diverso tipo y otro capaz de pasar desapercibido cuando es preciso. Las clases más adecuadas para desempeñar estos papeles son guerrero, clérigo, mago y pícaro, mientras que el resto de clases suponen algún tipo de mezcla o tienen algún matiz distintivo. Por ejemplo, el bardo es una combinación de mago (porque lanza conjuros) y pícaro (porque tiene muchas habilidades), mientras que el paladín es una combinación de guerrero (porque es un buen combatiente) y clérigo (porque lanza hechizos de curación y protección).

A continuación encontrarás las diferentes clases que puedes elegir para tu personaje:

- **Bárbaro (página 45):** un combatiente salvaje y resistente, capaz de moverse rápidamente por el campo de batalla y golpear con contundencia.
- **Bardo (página 48):** hábil tanto llamando la atención como pasando desapercibido, el bardo utiliza su música para componer maravillosos hechizos.
- **Brujo (página 52):** un personaje brujo ha hecho un pacto con una entidad de más allá de este mundo gracias a la cual puede realizar invocaciones y conjuros.
- **Clérigo (página 58):** el clérigo, persona de fe, comparte una conexión con su dios que le permite realizar conjuros. A su vez, es lo suficientemente hábil en el combate como para defenderse.
- **Druida (página 65):** en perfecta comunión con la naturaleza, el druida es capaz de adoptar formas animales y lanzar conjuros relacionados con las fuerzas elementales, la flora y la fauna.
- **Explorador (página 70):** acostumbrado a moverse en la naturaleza, el explorador es un combatiente especializado en luchar contra determinadas criaturas y capaz de lanzar algunos conjuros.
- **Guerrero (página 74):** el guerrero es el combatiente más puro, entrenado para hacer una única cosa: luchar.

Variantes de las clases de personaje

En este capítulo descubrirás que cada clase de personaje tiene un rasgo (que habitualmente recibe en torno al nivel 3) que le da acceso a algunos beneficios específicos a partir del nivel en el que lo adquiere. En este manual, tal y como se describe en el apartado «Personalizar las reglas» del capítulo del director de juego (página 350), hemos creado variantes para esos caminos inspiradas en Voldor, la ambientación que os proponemos. Te invitamos a descubrir **El Resurgir del Dragón** con las clases tal y como las presentamos y que posteriormente, si lo deseáis, desarrolléis nuevas variantes para tu grupo de juego.

- **Hechicero (página 77):** el hechicero procede de un linaje influido por alguna criatura mágica, como, por ejemplo, un dragón. Gracias a eso es capaz de lanzar conjuros de muy diverso tipo.
- **Mago (página 83):** estudioso de la magia, el mago es una persona disciplinada que conoce conjuros con los que compensa sus limitaciones para el combate físico.
- **Monje (página 88):** educado con la máxima disciplina, el monje es una persona que ha alcanzado tal plenitud que ha convertido su cuerpo en un arma. Sus manos pueden ser más letales que cualquier espada.
- **Paladín (página 92):** los paladines son guerreros consagrados a un dios, a menudo embarcados en alguna misión divina. Combinan una buena habilidad para la lucha con el lanzamiento de algunos conjuros útiles para su cometido.
- **Pícaro (página 98):** expertos en el sigilo y en pasar desapercibidos, los pícaros son muy talentosos y letales cuando su enemigo ignora que están a su lado.

BÁRBARO

Acostumbrados a territorios salvajes, los bárbaros se han curtido con cientos de peligros que los han hecho más y más duros. Son luchadores, diestros con todo tipo de armas y capaces de dejarse llevar por una tremenda furia salvaje cuando es preciso. Si tu personaje se ha criado en territorio inhóspito y ha tenido que luchar para sobrevivir, elige bárbaro como clase de personaje.

Rasgos de clase

Como bárbaro, tienes los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de golpe: 1d12 por nivel de bárbaro

Puntos de golpe a nivel 1: 12 + tu modificador por Constitución

Puntos de golpe a niveles superiores: 1d12 (o 7) + tu modificador por Constitución por cada nivel de bárbaro después del primero

Competencias

Armadura: Armadura ligera, armadura media, escudos

Armas: Armas sencillas, armas marciales

Herramientas: Ninguna

Tiradas de salvación: Fuerza, Constitución

Habilidades: Elige dos entre Atletismo, Intimidar, Naturaleza, Percepción, Supervivencia y Trato con Animales

Equipo

Empiezas con el siguiente equipo, además del equipo que te proporciona tu trasfondo:

- (a) Una gran hacha o (b) cualquier arma marcial de combate cuerpo a cuerpo.
- (a) Dos hachas de mano o (b) cualquier arma sencilla.
- Un pack de explorador y cuatro jabalinas.

Furia

Luchas con una ferocidad primitiva en la batalla. Durante tu turno, puedes dejarte llevar por la furia como acción adicional.

Mientras estás en furia, consigues los siguientes beneficios si no llevas armadura pesada:

- Tienes ventaja en las pruebas de Fuerza y en las tiradas de salvación de Fuerza.
- Cuando realizas un ataque con armas cuerpo a cuerpo usando Fuerza, recibes un bonificador a la tirada de daño que aumenta según vas subiendo niveles de bárbaro, como se muestra en la columna «Daño de furia» de la tabla del bárbaro.
- Tienes resistencia al daño contundente, perforante y cortante.

Si sabes lanzar conjuros, no puedes lanzarlos ni concentrarte en ellos mientras estás en furia.

Tu furia dura un minuto. Acaba antes si te quedas inconsciente o, si antes de que acabe tu turno, no has atacado a una criatura hostil o no has recibido daño desde tu último turno. También puedes terminar tu furia durante tu turno como acción adicional.

Una vez que has entrado en furia el número de veces indicado para tu nivel de bárbaro en la columna «Furias» de la tabla del bárbaro, debes terminar un descanso prolongado para poder volver a entrar en furia.

Defensa sin armadura

Mientras no llevas la armadura, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Constitución. Sigues pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios.

Ataque temerario

A partir del nivel 2, puedes dejar a un lado toda preocupación por defenderte para atacar con una desesperación feroz. Cuando ataques por primera vez en tu turno, puedes hacer un ataque temerario, que, durante ese turno, te da ventaja en las tiradas de ataque con armas cuerpo a cuerpo utilizando Fuerza, pero, a cambio, las tiradas de ataque que se hagan contra ti tienen ventaja hasta tu siguiente turno.

Sentido del peligro

En el nivel 2 consigues un sorprendente sentido para detectar que las cosas que ves no son como deberían ser, lo que te da una ventaja para esquivar el peligro.

Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Destreza contra efectos que puedes ver, como trampas y conjuros. Para conseguir este beneficio, no puedes estar cegado, ensordecido ni incapacitado.

Senda principal

En el nivel 3 inicias una senda de tu elección: la senda del berserker o la senda del frío (que se detallan al final de la descripción de esta clase). Tu elección te concede rasgos en el nivel 3 y de nuevo en los niveles 6, 10 y 14.

Bárbaro

Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos	Furias	Daño de furia
1	+2	Furia, Defensa desarmada	2	+2
2	+2	Ataque temerario, Sentido del peligro	2	+2
3	+2	Senda principal	3	+2
4	+2	Incremento de característica	3	+2
5	+3	Ataque adicional, Movimiento rápido	3	+2
6	+3	Rasgo de senda	4	+2
7	+3	Instinto salvaje	4	+2
8	+3	Incremento de característica	4	+2
9	+4	Crítico brutal (1 dado)	4	+3
10	+4	Rasgo de senda	4	+3
11	+4	Furia implacable	4	+3
12	+4	Incremento de característica	5	+3
13	+5	Crítico brutal (2 dados)	5	+3
14	+5	Rasgo de senda	5	+3
15	+5	Furia persistente	5	+3
16	+5	Incremento de característica	5	+4
17	+6	Crítico brutal (3 dados)	6	+4
18	+6	Poder indomable	6	+4
19	+6	Incremento de característica	6	+4
20	+6	Campeón principal	Ilimitado	+4

Mejora de característica

Cuando alcanzas el nivel 4, y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una característica de tu elección en 2 o dos características en 1. Como siempre, no puedes aumentar la puntuación de una característica por encima de 20 usando este rasgo.

Ataque adicional

A partir del nivel 5, puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.

Movimiento rápido

Al partir del nivel 5, tu velocidad aumenta en 10 pies mientras no lleves armadura.

Instinto salvaje

En el nivel 7 tus instintos están tan pulidos que tienes ventaja en las tiradas de iniciativa.

Además, si estás sorprendido al principio del combate pero no incapacitado, puedes actuar con normalidad en tu primer turno si entras en furia antes de hacer cualquier otra cosa.

Crítico brutal

A partir del nivel 9, puedes tirar un dado adicional de daño del arma cuando determines el daño adicional de un golpe crítico con un ataque cuerpo a cuerpo.

Aumenta a dos dados adicionales en el nivel 13 y a tres en el nivel 17.

Furia implacable

A partir del nivel 11, tu furia puede hacer que sigas luchando a pesar de que tengas heridas graves. Si tus puntos de golpe se reducen a 0 mientas estás en furia y no mueres inmediatamente, puedes hacer una tirada de salvación de Constitución CD 10. Si tienes éxito, te quedas con 1 punto de golpe.

Cada vez que uses este rasgo después de la primera, la CD aumenta en 5. Cuando acabes un descanso breve o prolongado, la CD vuelve a ser 10.

Furia persistente

A partir del nivel 15, tu furia es tan fiera que solo acaba antes de un minuto si caes inconsciente o si tú lo decides.

Poder indomable

A partir del nivel 18, si el resultado total de una prueba de Fuerza es menor que tu puntuación de Fuerza, puedes usar esa puntuación en su lugar.

Campeón primario

En el nivel 20, eres la personificación del poder de lo salvaje. Tus puntuaciones de Fuerza y de Constitución aumentan en 4. El máximo de estas puntuaciones es ahora 24.

Sendas del bárbaro

Senda del berserker

Para algunos bárbaros, la furia es un medio para alcanzar un fin: la violencia. La senda del berserker es una senda de violencia ilimitada, impregnada de sangre. Cuando entras en furia berserker, disfrutas del caos de la batalla, sin preocuparte por tu propia salud o seguridad.

Frenesí

Desde que eliges esta senda en el nivel 3, puedes entrar en frenesí cuando estés en furia. Si lo haces, mientras dure tu furia puedes hacer un único ataque cuerpo a cuerpo como acción adicional en cada uno de tus turnos después de este. Cuando acaba tu furia, sufres un nivel de agotamiento (como se describe en la página 142).

Furia irracional

A partir del nivel 6, no puedes ser hechizado o asustado mientras estás en furia. Si lo estás antes de entrar en furia, el efecto se suspende mientras dure la furia.

Presencia intimidatoria

A partir del nivel 10, puedes usar una acción para asustar a alguien con tu presencia amenazadora. Cuando lo hagas, elige una criatura que puedas ver a una distancia de menos de 30 pies. Si la criatura puede verte u oírte, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría (CD 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Carisma) para no asustarse de ti hasta el final de tu siguiente turno. Este efecto acaba si la criatura termina su turno fuera de la línea de visión o a más de 60 pies de ti.

Si la criatura tiene éxito en la tirada de salvación, no puedes usar este rasgo sobre ella de nuevo hasta después de 24 horas.

Represalia

A partir del nivel 14, cuando recibas daño de una criatura que está a menos de 5 pies de ti, puedes usar tu reacción para hacer un ataque de arma cuerpo a cuerpo contra ella.

Senda del frío

Los bárbaros criados en las frías estepas del norte de Voldor son famosos por su capacidad de supervivencia en la extrema climatología polar, así como por su talento para cazar las grandes bestias de las que se alimentan. Se trata de cazadores salvajes y brutales, capaces de perseguir a sus presas durante millas de nieve, hostigándolas hasta asestar el golpe final.

Nacido del glaciar

Desde que eliges esta senda en el nivel 3, obtienes el rasgo de clase *Explorador de la naturaleza* de la clase explorador para el terreno predilecto ártico.

Además, mientras estás en furia tienes resistencia al daño por frío e ignoras el terreno difícil creado por el hielo o la nieve.

Capturar presa

A partir del nivel 6, cuando utilices el rasgo de clase *Ataque temerario* contra una criatura de tamaño Grande o mayor, reduces su velocidad en tierra en tantos pies como el número de puntos de golpe causados por el ataque temerario, hasta un mínimo de 0 pies, durante su próximo turno.

Cazador de las llanuras heladas

A partir del nivel 10, obtienes competencia con la habilidad Sigilo y tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que hagas para esconderse en terrenos nevados.

Sangre de gigantes de hielo

A partir del nivel 14, mientras estés en furia, obtienes los siguientes beneficios:

- Tu tamaño aumenta en una categoría (de Mediano a Grande, por ejemplo).
- Tus armas infligen 1d8 puntos de daño por frío adicional.
- Eres inmune al daño por frío.



BARDO

Tan hábiles con los instrumentos musicales como con la magia y el engaño, los bardos son el corazón del grupo de aventureros. Mediante su música pueden tejer hechizos de manera similar a la que lo haría un mago, pero también son hábiles pasando desapercibidos. Si quieres que tu personaje sea versátil, aprendiz de todo pero maestro de nada, elige bardo como clase de personaje.

Rasgos de clase

Como bardo, consigues los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de golpe: 1d8 por nivel de bardo
Puntos de golpe a nivel 1: 8 + tu modificador por Constitución
Puntos de golpe a niveles superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador por Constitución por nivel de bardo después del nivel 1

Competencias

Armadura: Armadura ligera
Armas: Armas sencillas, ballestas de mano, espadas largas, estoques, espadas cortas
Herramientas: Tres instrumentos musicales de tu elección
Tiradas de salvación: Carisma, Destreza
Habilidades: Elige tres cualesquiera

Equipo

Empiezas con el siguiente equipo, además del equipo que te proporciona tu trasfondo:

- (a) Un estoque, (b) una espada larga o (c) cualquier arma sencilla.
- (a) Un pack de diplomático o (b) un pack de artista.
- (a) Una flauta o (b) cualquier otro instrumento musical.
- Armadura de cuero y daga.

Lanzamiento de conjuros

Has aprendido a desenmarañar y a remodelar el tejido de la realidad en armonía con tus deseos y la música. Tus conjuros forman parte de tu vasto repertorio, son magia que puedes aplicar a diferentes situaciones.

Trucos

Conoces dos trucos de tu elección de la lista de conjuros de bardo. En los niveles superiores aprendes más, como se muestra en la columna «Trucos» de la tabla del bardo.

Espacios de conjuro

La tabla del bardo muestra cuántos espacios de conjuro tienes en cada nivel. Cuando lanzas un conjuro, debes gastar un espacio de conjuro del mismo nivel o superior. Recuperas los espacios de conjuro gastados cuando acabes un descanso prolongado. Por ejemplo, si conoces el conjuro *Curar heridas* (de nivel 1) y tienes disponibles un espacio de conjuro de nivel 1 y otro de nivel 2, puedes lanzarlo con cualquiera de los dos.

Conjuros conocidos de nivel 1 y superior

Conoces cuatro conjuros de nivel 1 que elijas de la lista de conjuros de bardo.

La columna «Conjuros» de la tabla del bardo muestra cuándo aprendes nuevos conjuros. Los conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro, como se indica en la tabla. Por ejemplo, cuando alcanzas el nivel 3 en esta clase, puedes aprender un nuevo conjuro de nivel 1 o 2.

Además, cuando consigues un nivel de esta clase, puedes elegir uno de los conjuros de bardo que conozcas y reemplazarlo por otro conjuro de la lista de conjuros de bardo, el cual también debe ser de un nivel para el cual tengas espacios de conjuro.

Característica para lanzar conjuros

La característica con la que lanzas tus conjuros de bardo es Carisma. Tu magia proviene del corazón y del alma que pones en la interpretación de tu música o recitación. Utilizas Carisma cuando un conjuro se refiere a tu característica para lanzar conjuros. Además, usas tu modificador por Carisma para establecer la CD de tu tirada de salvación para los conjuros de bardo que lances y cuando hagas una tirada de ataque con uno.

CD de la salvación de conjuros = 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Carisma
Modificador al ataque con conjuros = tu bonificador por competencia + tu modificador por Carisma

Lanzamiento ritual

Puedes lanzar cualquier conjuro de bardo que conozcas como si fuera un ritual si tiene la etiqueta «ritual».

Foco para lanzar conjuros

Puedes usar un instrumento musical (ver «Equipo», página 153) como foco para lanzar tus conjuros de bardo.

Inspiración de bardo

Puedes inspirar a los demás con palabras o música emotivas. Para hacerlo, usa una acción adicional durante tu turno para elegir una criatura a menos de 60 pies de ti que no seas tú mismo y que pueda oírte. Esa criatura recibe un dado (1d6) de inspiración de bardo.

Una vez durante los siguientes diez minutos, la criatura puede tirar el dado y sumar el resultado a una prueba de característica, tirada de ataque o tirada de salvación. Puede esperar hasta después de haber tirado el d20 para decidir si usa el dado de inspiración de bardo, pero debe decidirlo antes de que el director de juego diga si la tirada ha tenido éxito o ha fallado. Una vez se tira el dado de inspiración de bardo, se pierde. Una criatura solo puede tener un dado de inspiración de bardo a la vez.

Puedes usar este rasgo tantas veces como tu modificador de Carisma (mínimo 1). Recuperas los usos que hayas gastado cuando finalices un descanso prolongado.

Tu dado de inspiración de bardo cambia cuando alcanzas ciertos niveles de esta clase. El dado se convierte en 1d8 en el nivel 5, 1d10 en el nivel 10 y 1d12 en el nivel 15.

Aprendiz de todo

A partir del nivel 2, puedes añadir la mitad de tu bonificador por competencia (redondeando hacia abajo) a cualquier prueba de característica que realices y que no lo incluya ya.

Canción de descanso

A partir del nivel 2, puedes tocar música o hacer un recital relajante para ayudar a tus aliados heridos durante un descanso breve. Si tú o cualquier criatura amistosa que pueda escuchar tu interpretación gasta uno o más dados de golpe al final del descanso para recuperar puntos de golpe, recuperáis 1d6 puntos de golpe adicionales.

Los puntos de golpe adicionales aumentan cuando alcanzas ciertos niveles en esta clase: a 1d8 en el nivel 9, a 1d10 en el nivel 13 y a 1d12 en el nivel 17.

Bardo

					Espacios de conjuro por nivel de conjuro								
Nivel	**Bonificador por competencia**	**Rasgos**	**Trucos**	**Conjuros**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
1	+2	Lanzamiento de conjuros, Inspiración de bardo (d6)	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Aprendiz de todo, Canción de descanso (d6)	2	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	Colegio de bardos, Pericia	2	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Mejora de característica	3	7	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Inspiración de bardo (d8), Fuente de inspiración	3	8	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Contrahechizo, Rasgo de Colegio de bardos	3	9	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	3	10	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Mejora de característica	3	11	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	Canción de descanso (d8)	3	12	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Inspiración de bardo (d10), Pericia, Secretos mágicos	4	14	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	-	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Mejora de característica	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	Canción de descanso (d10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Secretos mágicos, Rasgo de Colegio de bardos	4	18	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	Inspiración de bardo (d12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Mejora de característica	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	Canción de descanso (d12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Secretos mágicos	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Mejora de característica	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Inspiración superior	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Colegio de bardos

En el nivel 3, profundizas en las avanzadas técnicas de un colegio de bardos de tu elección: el Colegio del Conocimiento o el Colegio del Desafío (que se detallan al final de la descripción de esta clase). Tu elección te concede rasgos en el nivel 3 y de nuevo en los niveles 6 y 14.

Pericia

En el nivel 3, elije dos de tus competencias en habilidades. Tu bonificador por competencia se duplica para cualquier prueba de habilidad que utilice cualquiera de las competencias elegidas.

En el nivel 10, puedes elegir otras dos competencias de habilidad para conseguir este beneficio.

Mejora de característica

Cuando alcanzas el nivel 4, y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar tu puntación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Fuente de inspiración

A partir del momento en que alcances el nivel 5, recuperas todos los usos de tu inspiración de bardo cuando acabes un descanso breve o prolongado.

Contrahechizo

En el nivel 6, consigues la capacidad de usar el poder de las notas musicales o de las palabras para interrumpir los efectos enajenadores. Puedes usar una acción para empezar una actuación que dura hasta el final de tu siguiente turno. Durante ese tiempo, cualquier criatura amistosa que se encuentre dentro de un radio de 30 pies y tú tenéis ventaja en cualquier tirada de salvación para no quedar asustados o hechizados. Las criaturas deben ser capaces de oírte para obtener este beneficio. La actuación acaba antes si quedas incapacitado o silenciado, o si la acabas voluntariamente (lo cual no requiere una acción).

Secretos mágicos

Cuando llegues al nivel 10, habrás aprendido conocimiento mágico de varias disciplinas. Elige dos conjuros de cualquier

clase, incluyendo esta, que sean bien un truco, bien un conjuro de un nivel que puedas lanzar, como se muestra en la tabla del bardo. Para ti, los conjuros que hayas elegido cuentan como conjuros de bardo y se incluyen en el número de conjuros conocidos de la columna de la tabla del bardo.

En los niveles 14 y 18, vuelves a aprender dos conjuros adicionales de cualquier clase.

Inspiración superior

En el nivel 20, cuando tires iniciativa y no te quede inspiración de bardo, recuperas un uso.

Colegios de bardo

Colegio del Conocimiento

Los bardos del Colegio del Conocimiento saben algo sobre la mayoría de cosas, coleccionan conocimiento de fuentes tan diversas como tomos académicos y cuentos de campesinos. Cuando cantan baladas folclóricas en tabernas o cuando componen en cortes reales, estos bardos usan sus dotes para embelesar al público. Cuando los espectadores dejan de aplaudir, se encuentran a sí mismos cuestionándose todo lo que creían que era verdad, desde su fe en el sacerdocio del templo local hasta su lealtad al rey.

La lealtad de estos bardos reside en la búsqueda de la belleza y la verdad, no en la fidelidad a un monarca o en seguir las doctrinas de una deidad. Un noble que tenga un bardo de este tipo como heraldo o consejero sabrá que el bardo preferirá ser honesto a diplomático.

Los miembros de este colegio se reúnen para compartir su saber en bibliotecas y a veces en colegios de verdad equipados con aulas y dormitorios. También se reúnen en festivales o en asuntos de estado, donde pueden sacar a la luz la corrupción, desvelar mentiras y burlarse de figuras de autoridad.

Competencias adicionales

Cuando te unes al Colegio del Conocimiento en el nivel 3, obtienes competencia con tres habilidades de tu elección.

Palabras hirientes

También en el nivel 3, aprendes cómo usar tu intelecto para distraer, confundir o debilitar la confianza y la competencia de otros. Cuando una criatura que puedas ver a menos de 60 pies haga una tirada de ataque, una prueba de característica o una tirada de daño, puedes usar tu reacción para gastar uno de los usos de la inspiración de bardo. Para ello, tira 1 dado de inspiración de bardo y réstaselo al número que haya sacado la criatura en su tirada. Puedes usar este rasgo después de que la criatura haga su tirada, pero tiene que ser antes de que el director de juego determine si falla o tiene éxito, o antes de que la criatura inflija su daño. No tiene efecto sobre la criatura si esta no puede escucharte o si es inmune a ser hechizada.

Secretos mágicos adicionales

En el nivel 6, aprendes dos conjuros de tu elección de cualquier clase que sean bien un truco, bien un conjuro de un nivel que puedas lanzar, como se muestra en la tabla del bardo. Para ti, los conjuros que hayas elegido cuentan como conjuros de bardo, pero no se incluyen en el número de conjuros de bardo que conoces.

Habilidad sin igual

A partir del nivel 14, cuando hagas una prueba de característica, puedes gastar un uso de inspiración del bardo. Tira un dado de inspiración del bardo y suma el número que saques a tu prueba de característica. Puedes hacerlo después de haber tirado los dados, pero tiene que ser antes de que el director de juego diga si tienes éxito o si fallas.

Colegio del Desafío

Los bardos del Colegio del Desafío recorren Voldor, y en especial sus canales, lanzando bravatas, insultos y desafíos a todo aquel que esté tan trastornado como para escucharlos. Marineros o viajeros en busca de fortuna, estos bardos colman las tabernas, los puertos y los caminos de cánticos y composiciones sobre sus vivencias, aunque también entonan canciones satíricas y chanzas sobre las personas que desprecian.

Se trata de hombres de mundo, bravucones, pendencieros y provocadores, que utilizan su arte para desquiciar a sus enemigos y obligarlos a dar pasos en falso, que rápidamente aprovechan para asestarles golpes rápidos y certeros.

Desviar golpes

A partir del nivel 3, cuando luchas con dos armas, recibes un bonificador de +1 a tu CA.

Llamar la atención

También en el nivel 3, aprendes cómo usar tu astucia y picardía para llamar la atención de tus enemigos y distraerlos de lo realmente importante. Para hacerlo, usa una acción adicional durante tu turno para elegir una criatura a menos de 60 pies de ti que no seas tú mismo y que pueda oírte. Gasta uno de los usos de la inspiración de bardo y, a continuación, tira el dado. La criatura objetivo resta el resultado de tu tirada a todas sus

tiradas de ataque durante los próximos 10 asaltos o hasta que te cause daño a ti mismo, momento en el que el efecto termina. No tiene efecto sobre la criatura si esta no puede escucharte o si es inmune a ser hechizada.

Esquivar y golpear

En el nivel 6, aprendes a responder a los ataques de tus enemigos. Cuando una criatura hostil realiza un ataque cuerpo a cuerpo contra ti, puedes usar tu reacción para hacer una tirada de ataque contra ella siempre que se encuentre a menos de 5 pies de ti. Además, tu bonificador de *Desviar golpes* se incrementa a +2 a tu CA.

Dañar y entorpecer

A partir del nivel 14, cuando golpees a otra criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar un uso de inspiración de bardo para intentar estorbarlo. Añade tu dado de inspiración al daño causado por el ataque y el objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución para evitar que su velocidad se reduzca a 0 hasta el final de su próximo turno. La CD de la tirada de salvación es 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Carisma.



El mundo está lleno de maravillas incomprensibles, pero más allá…, más allá hay un poder inconmensurable esperando ser domeñado. Los brujos han hecho un pacto con una entidad de otro plano de existencia para obtener poder mágico, y gracias a esa alianza son capaces de realizar conjuros de gran poder. Si quieres que tu personaje tenga tal sed de poder que estaría dispuesto a realizar un pacto con una entidad que apenas comprende, elige brujo como clase de personaje.

Rasgos de clase

Como brujo, consigues los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de golpe: 1d8 por nivel de brujo
Puntos de golpe a nivel 1: 8 + tu modificador por Constitución
Puntos de golpe a niveles superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador por Constitución por nivel de brujo después del nivel 1

Competencias

Armadura: Armadura ligera
Armas: Armas sencillas
Herramientas: Ninguna
Tiradas de salvación: Sabiduría, Carisma
Habilidades: Elige dos entre Arcanos, Engañar, Historia, Intimidar, Investigación, Naturaleza y Religión

Equipo

Empiezas con el siguiente equipo, además del equipo que te concede tu trasfondo:

- (a) Una ballesta ligera y 20 virotes o (b) cualquier arma sencilla.
- (a) Una bolsa de componentes o (b) un foco arcano.
- (a) Un pack de erudito o (b) un pack de aventurero.
- Armadura de cuero, cualquier arma sencilla y dos dagas.

Patrón de otro mundo

A partir del nivel 1, debes elegir con qué tipo de criatura has hecho un pacto: con un ser infernal, con un Peregrino o con un dragón (que se detallan al final de la descripción de esta clase). Tu elección te concede rasgos en el nivel 1 y de nuevo en los niveles 6, 10 y 14.

Magia del pacto

Tu investigación arcana y la magia que te otorga tu patrón te han dado la capacidad de lanzar conjuros.

Trucos

Conoces dos trucos de tu elección de la lista de conjuros de brujo. Aprendes trucos de brujo adicionales de tu elección en niveles superiores, como se indica en la columna «Trucos» de la tabla del brujo.

Espacios de conjuro

La tabla del brujo muestra cuántos espacios de conjuro tienes y de qué nivel son (todos del mismo). Para lanzar un conjuro de brujo de nivel 1 o superior, debes gastar un espacio de conjuro. Recuperas todos los espacios de conjuro que hayas gastado cuando termines un descanso prolongado o breve. Por ejemplo, al nivel 5 tienes dos espacios de conjuro de nivel 3. Para lanzar el conjuro de nivel 1 *Onda atronadora* debes gastar uno de esos espacios y lanzarlo como un conjuro de nivel 3.

Conjuros conocidos de nivel 1 y superior

En el nivel 1, conoces al menos dos conjuros de nivel 1 de tu elección de la lista de conjuros de brujo.

La columna «Conjuros» de la tabla del brujo muestra cuándo aprendes nuevos conjuros. Los conjuros no pueden ser de un nivel superior al que se muestra en la columna «Nivel de los espacios» para tu nivel. Cuando llegues al nivel 6, por ejemplo, puedes aprender nuevos conjuros de brujo, que pueden ser de nivel 1, 2 o 3.

Además, cuando subes de nivel en esta clase, puedes reemplazar uno de los conjuros de brujo que conoces por otro conjuro de brujo de un nivel para el que tengas espacios de conjuro.

Característica para lanzar conjuros

La característica con la que lanzas tus conjuros de brujo es Carisma. Usas Carisma cuando un conjuro se refiere a tu característica para lanzar conjuros. Además, usas tu modificador por Carisma para establecer la CD de la tirada de salvación para los conjuros de brujo que lances y cuando hagas una tirada de ataque con uno.

CD de la salvación de conjuros = 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Carisma
Modificador al ataque con conjuros = tu bonificador por competencia + tu modificador por Carisma

Foco para lanzar conjuros

Puedes usar un foco arcano como foco para lanzar tus conjuros de brujo.

Invocaciones sobrenaturales

Mientras estudiabas el saber oculto, has descubierto invocaciones sobrenaturales, fragmentos de conocimiento prohibido que te imbuyen con una capacidad mágica duradera.

En el nivel 2, consigues dos invocaciones sobrenaturales de tu elección (las opciones se detallan al final de la descripción de la clase). Cuando llegues a ciertos niveles de brujo, consigues invocaciones adicionales de tu elección, como se muestra en la columna «Invocaciones» de la tabla del brujo.

Además, cuando subas de nivel en esta clase, puedes reemplazar una de las invocaciones que conoces por otra invocación que podrías aprender en ese nivel.

Don del pacto

En el nivel 3, tu patrón te otorga un don por tu leal servicio. Consigues uno de los siguientes rasgos de tu elección.

Pacto de la cadena

Aprendes el conjuro *Encontrar familiar,* que puedes lanzar como un ritual. Este conjuro no cuenta como conjuro conocido.

Cuando lanzas el conjuro, puedes elegir una de las formas habituales para tu familiar o una de las siguientes formas especiales: diablillo, duende, pseudodragón o quasit. Además, cuando realizas la acción de ataque, puedes renunciar a uno de tus propios ataques para permitirle a tu familiar que realice un ataque por sí mismo con su reacción.

Pacto de la hoja

Puedes usar tu acción para crear un arma de pacto en tu mano libre. Puedes elegir la forma que adopta esta arma cuerpo a cuerpo cada vez que la creas y tienes competencia con ella mientras la empuñas. Esta arma se considera mágica a efectos de superar la resistencia y la inmunidad de los ataques y el daño no mágicos. El arma de pacto desaparece si está a más de 5 pies de

Brujo

Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos	Trucos	Conjuros	Espacios de conjuro	Nivel de los espacios	Invocaciones
1	+2	Patrón de otro mundo, Magia del pacto	2	2	1	1	-
2	+2	Invocaciones sobrenaturales	2	3	2	1	2
3	+2	Don del pacto	2	4	2	2	2
4	+2	Mejora de característica	3	5	2	2	2
5	+3	-	3	6	2	3	3
6	+3	Rasgo de Patrón de otro mundo	3	7	2	3	3
7	+3	-	3	8	2	4	4
8	+3	Mejora de característica	3	9	2	4	4
9	+4	-	3	10	2	5	5
10	+4	Rasgo de Patrón de otro mundo	4	10	2	5	5
11	+4	Arcano místico (nivel 6)	4	11	3	5	5
12	+4	Mejora de característica	4	11	3	5	6
13	+5	Arcano místico (nivel 7)	4	12	3	5	6
14	+5	Rasgo de Patrón de otro mundo	4	12	3	5	6
15	+5	Arcano místico (nivel 8)	4	13	3	5	7
16	+5	Mejora de característica	4	13	3	5	7
17	+6	Arcano místico (nivel 9)	4	14	4	5	7
18	+6	-	4	14	4	5	8
19	+6	Mejora de característica	4	15	4	5	8
20	+6	Maestro sobrenatural	4	15	4	5	8

ti durante un minuto. También desaparece si vuelves a usar este rasgo, si desconvocas el arma (no requiere acción) o si mueres.

Puedes transformar un arma mágica en tu arma de pacto realizando un ritual especial mientras la sujetas. El ritual dura 1 hora y se puede llevar a cabo durante un descanso breve; luego debes desconvocar el arma y lanzarla a un espacio extradimensional para que aparezca cuando crees un arma de pacto. El arma no puede ser un artefacto o un arma sintiente. El arma deja de ser un arma de pacto si mueres, si realizas el ritual con otra arma o si haces otro ritual de 1 hora para romper tu vínculo con ella, en cuyo caso el arma regresa del espacio extradimensional y aparece a tus pies.

Pacto del tomo

Tu patrón te da un grimorio titulado *Libro de las sombras*. Cuando consigas este rasgo, elige tres trucos de cualquier lista de conjuros (no es necesario que sean de la misma lista). Mientras el libro esté en tu poder, puedes lanzar esos trucos a voluntad y no cuentan como trucos conocidos. Aunque no aparezcan en la lista de conjuros de brujo, para ti son conjuros de brujo.

Si pierdes el *Libro de las sombras,* puedes llevar a cabo una ceremonia de 1 hora para que tu patrón te envíe un repuesto. Esta ceremonia se puede realizar durante un descanso breve o prolongado y destruye el libro anterior. El libro se convierte en cenizas cuando mueres.

Mejora de característica

Cuando alcanzas el nivel 4, y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Arcano místico

En el nivel 11, tu patrón te otorga un secreto mágico llamado «arcano». Elige un conjuro de nivel 6 de la lista de conjuros de brujo como este arcano. Puedes lanzarlo una vez sin gastar un espacio de conjuro. Debes terminar un descanso prolongado para poder utilizarlo de nuevo.

En niveles superiores, consigues más conjuros de brujo de tu elección que se pueden lanzar de este modo: un conjuro de nivel 7 en el nivel 13, un conjuro de nivel 8 en el nivel 15 y un conjuro de nivel 9 en el nivel 17. Recuperas todos los usos de tu arcano místico cuando completes un descanso prolongado.

Maestro sobrenatural

En el nivel 20, puedes usar tu reserva interna de poder místico cuando le implores a tu patrón para recuperar los espacios de

conjuro gastados. Puedes dedicar 1 minuto a implorar ayuda a tu patrón para recuperar todos los espacios de conjuro que hayas gastado de tu rasgo *Magia del pacto.* Una vez recuperas los espacios de conjuro gastados con ese rasgo, debes terminar un descanso prolongado antes de poder hacerlo de nuevo.

Invocaciones sobrenaturales

Si una invocación sobrenatural tiene requisitos, debes cumplirlos para aprenderla. Puedes aprender la invocación al mismo tiempo que cumples los requisitos. Los requisitos de nivel se refieren a tu nivel en esta clase.

Armadura de sombras

Puedes lanzar *Armadura de mago* sobre ti mismo a voluntad, sin gastar ni espacios de conjuro ni componentes.

Bebedor de vida

Requisito: nivel 12, rasgo *Pacto de la hoja.*

Cuando golpeas a una criatura con tu arma de pacto, la criatura recibe daño necrótico adicional igual a tu modificador por Carisma (mínimo 1).

Cadenas de Carceri

Requisito: nivel 15, rasgo *Pacto de la cadena.*

Si tu objetivo es un celestial, un infernal o un elemental, puedes lanzar *Inmovilizar monstruo* a voluntad, sin gastar ni espacio de conjuro ni componentes materiales. Debes terminar un descanso prolongado antes de poder usar esta invocación sobre la misma criatura.

Confundir la mente

Requisito: nivel 5

Puedes lanzar *Ralentizar* una vez usando un espacio de conjuro de brujo. No puedes volver a hacerlo hasta que no termines un descanso prolongado.

Esbirros del caos

Requisito: nivel 9

Puedes lanzar *Conjurar elemental* una vez usando un espacio de conjuro de brujo. No puedes hacerlo otra vez hasta que no termines un descanso prolongado.

Escultor de carne

Requisito: nivel 7

Puedes lanzar *Polimorfar* una vez usando un espacio de conjuro de brujo. No puedes volver a hacerlo hasta que no termines un descanso prolongado.

Estallido de repulsión

Requisito: truco *Explosión sobrenatural*

Cuando impactes a una criatura con *Explosión sobrenatural,* puedes empujarla para alejarla hasta 10 pies de ti en línea recta.

Explosión de agonía

Requisito: truco *Explosión sobrenatural*

Cuando lances *Explosión sobrenatural,* añade al daño tu modificador por Carisma.

Filo sediento

Requisito: nivel 5, rasgo *Pacto de hoja*

Puedes atacar con tu arma de pacto dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque durante tu turno.

Hablar con la bestia

Puedes lanzar *Hablar con los animales* a voluntad sin gastar un espacio de conjuro.

Influencia cautivadora

Requisito: nivel 7

Consigues competencia en las habilidades de Engañar y Persuasión.

Ladrón de cinco destinos

Puedes lanzar *Perdición* una vez usando un espacio de conjuro de brujo. No puedes volver a hacerlo hasta que no termines un descanso prolongado.

Lanza sobrenatural

Requisito: truco *Explosión sobrenatural*

Cuando lances *Explosión sobrenatural,* su alcance es de 300 pies.

Libro de secretos antiguos

Requisito: rasgo *Pacto del tomo*

Ahora puedes escribir rituales en tu *Libro de las sombras.* Elige dos conjuros de nivel 1 que tengan la etiqueta «ritual» de cualquier lista de conjuros (no es necesario que sean de la misma lista). Los conjuros aparecen en el libro y no cuentan como conjuros conocidos. Sosteniendo el *Libro de las sombras* puedes lanzar los conjuros elegidos como si fueran rituales. Solo puedes lanzarlos como rituales a menos que los hayas aprendido por otros medios. También puedes lanzar los conjuros de brujo que conozcas como si fueran un ritual si tienen la etiqueta «ritual».

Durante tus aventuras puedes añadir más conjuros rituales a tu *Libro de las sombras:* cuando encuentres un conjuro de este tipo, puedes añadirlo si su nivel es igual o menor a la mitad de tu nivel de brujo (redondeando hacia arriba) y puedes dedicar tiempo a transcribirlo. Por cada nivel del conjuro, el proceso de transcripción dura 2 horas y cuesta 50 po debido a las extrañas tintas que se necesitan para escribirlo.

Maestro de las mil formas

Requisito: nivel 15

Puedes lanzar *Transformarse* a voluntad, sin gastar un espacio de conjuro.

Máscara de muchas caras

Puedes lanzar *Disfrazarse* a voluntad, sin gastar un espacio de conjuro.

Mirada de dos mentes

Puedes usar tu acción para tocar a un humanoide voluntario y percibir a través de sus sentidos hasta el final de tu siguiente turno. Siempre y cuando la criatura esté en el mismo plano de existencia que tú, en los turnos sucesivos puedes usar tu acción para mantener esta conexión y extender la duración hasta el final de tu siguiente turno. Mientras percibas a través de los sentidos de otra criatura, te beneficias de cualquier sentido especial que esta posea, y estás cegado y ensordecido respecto a lo que te rodea.

Ojos del guardián de las runas

Puedes leer todo tipo de escritura.

Palabra terrible

Requisito: nivel 7

Puedes lanzar *Confusión* una vez usando un espacio de conjuro de brujo. No puedes volver a hacerlo hasta que no termines un descanso prolongado.

Paso ascendente

Requisito: nivel 9

Puedes lanzar *Levitar* sobre ti mismo a voluntad, sin gastar ni espacios de conjuro ni componentes.

Salto de otro mundo
Requisito: nivel 9

Puedes lanzar *Saltar* sobre ti mismo a voluntad, sin gastar ni un espacio de conjuro ni componentes materiales.

Señal de mal agüero
Requisito: nivel 5

Puedes lanzar el conjuro *Lanzar maldición* usando un espacio de conjuro de brujo. No puedes volver a hacerlo hasta que no termines un descanso prolongado.

Susurros de la tumba
Requisito: nivel 9

Puedes lanzar *Hablar con los muertos* a voluntad, sin gastar un espacio de conjuro.

Susurros fascinantes
Requisito: nivel 7

Puedes lanzar *Compulsión* una vez usando un espacio de conjuro de brujo. No puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso breve.

Vigor infernal
Puedes lanzar *Falsa vida* sobre ti mismo a voluntad como si fuera un conjuro de nivel 1, sin gastar ni espacios de conjuro ni componentes materiales.

Visión de bruja
Requisito: nivel 15

Puedes ver la forma verdadera de cualquier cambiaformas o criatura oculta mediante magia de ilusión o transmutación mientras se encuentre a menos de 30 pies de ti y en tu línea de visión.

Visión del diablo
Puedes ver con normalidad en la oscuridad, tanto mágica como no mágica, hasta 120 pies de distancia.

Visión sobrenatural
Puedes lanzar *Detectar magia* a voluntad, sin gastar un espacio de conjuro.

Visiones de reinos lejanos
Requisito: nivel 15

Puedes lanzar *Ojo arcano* a voluntad, sin gastar un espacio de conjuro.

Visiones nubladas
Puedes lanzar *Imagen silenciosa* a voluntad, sin gastar ni un espacio de conjuro ni componentes materiales.

Voz del amo de la cadena
Requisito: rasgo *Pacto de la cadena.*

Puedes comunicarte telepáticamente con tu familiar y percibir a través de sus sentidos siempre y cuando estéis en el mismo plano de existencia. Además, mientras percibes a través de los sentidos de tu familiar, también puedes hablar a través de él con tu propia voz, incluso si tu familiar normalmente no puede hablar.

Uno con la sombra
Requisito: nivel 5

Cuando estás en un área de luz tenue o de oscuridad, puedes usar una acción para hacerte invisible hasta que te muevas, realices una acción o hagas una reacción.

Patrones de otro mundo
Los seres que sirven como patrones para los brujos son poderosos habitantes de otros planos de existencia: no son dioses, pero su poder es similar. Los patrones dan a sus brujos acceso a diferentes poderes e invocaciones, y esperan favores significativos a cambio.

Algunos patrones coleccionan brujos, distribuyen poder místico de una forma relativamente libre o se jactan de su capacidad para vincular mortales a su voluntad. Otros conceden sus poderes solo a regañadientes y pueden hacer un pacto solo con un brujo. Los brujos que sirven al mismo patrón pueden ver a los otros como aliados, hermanos o rivales.

Ser infernal
Has hecho un pacto con un infernal de los planos de existencia inferiores, un ser cuyos objetivos son malignos, incluso si tú luchas contra esos objetivos. Tales seres desean la corrupción o la destrucción de todas las cosas, incluyéndote a ti en última instancia. Algunos infernales suficientemente poderosos como para forjar un pacto pueden ser señores demonios como Demogorgon, Orcus, Fraz'Urb-luu y Baphomet; archidemonios como Asmodeo, Dispater, Mefistófeles y Belial; demonios abisales y balors especialmente poderosos, y ultroloths y otros señores de los yugoloths.

Lista de conjuros ampliada
El ser infernal te otorga una lista de conjuros ampliada para cuando puedas aprender conjuros nuevos. Para ti, los siguientes conjuros se añaden a la lista de conjuros de brujo.

Conjuros ampliados del infernal

Nivel de conjuro	Conjuros
1	Manos ardientes, Orden imperiosa
2	Ceguera/sordera, Rayo abrasador
3	Bola de fuego, Nube apestosa
4	Escudo de fuego, Muro de fuego
5	Golpe de llamas, Sacralizar

Bendición del Oscuro
A partir del nivel 1, cuando reduces a 0 los puntos de golpe de una criatura hostil, consigues tantos puntos de golpe temporales como tu modificador por Carisma + tu nivel de brujo (mínimo 1).

Suerte del Oscuro
A partir del nivel 6, puedes llamar a tu patrón para que altere el destino a tu favor. Cuando hagas una prueba de característica o una tirada de salvación, puedes usar este rasgo para añadir 1d10 a tu tirada. Puedes hacerlo después de ver la tirada inicial, pero tiene que ser antes de que ocurran los efectos de la tirada.

Una vez uses este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que no termines un descanso prolongado o breve.

Resistencia infernal
A partir del nivel 10, puedes elegir un tipo de daño cuando termines un descanso prolongado o breve. Consigues resistencia a ese tipo de daño hasta que elijas uno diferente con este rasgo. El daño de las armas mágicas o de plata ignora esta resistencia.

Lanzar a través del Infierno
A partir del nivel 14, cuando impactes a una criatura con un ataque, puedes usar este rasgo para transportar al objetivo instantáneamente a los planos inferiores. La criatura desaparece y se precipita por un paisaje de pesadilla.

Al final de tu siguiente turno, el objetivo regresa al espacio que ocupaba antes o al espacio sin ocupar más cercano. Si el objetivo no es un infernal, recibe 10d10 puntos de daño psíquico por esta horrible experiencia.

Una vez uses este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que termines un descanso prolongado.

Peregrino

Has pactado con un antiguo Peregrino, probablemente un remedo o un espíritu carente de forma física que quedó atrapado en Voldor y está dispuesto a entregarte su pretérito y vasto conocimiento arcano a cambio de tu colaboración. Desconoces las verdaderas intenciones de tu patrón, pero sin duda espera que seas una herramienta para llevar a cabo sus oscuros propósitos.

Lista de conjuros ampliada

El Peregrino te otorga una lista de conjuros ampliada para cuando puedas aprender conjuros nuevos. Para ti, los siguientes conjuros se añaden a la lista de conjuros de brujo.

Conjuros ampliados del Peregrino

Nivel de conjuro	Conjuros
1	Falsa vida, Nube brumosa
2	Visión en la oscuridad, Detectar pensamientos
3	Hablar con los muertos, Reanimar a los muertos
4	Cofre secreto, Invisibilidad mayor
5	Ligadura de los planos, Barrera antivida

Fuente de conocimiento

En el nivel 1 obtienes la capacidad de comprender y emplear el idioma de los Peregrinos, tanto de forma escrita como oral. Siempre que sea necesario puedes hablar mentalmente con el Peregrino al que estás ligado y tratar de obtener información y conocimiento de él. Cada vez que accedas a él mentalmente al realizar una prueba de Historia o Arcanos, se considera que tienes competencia y añades tu bonificador de Carisma en vez de Inteligencia a la prueba.

Umbral a otros planos

En el nivel 6 obtienes el conocimiento necesario para acceder brevemente a los dos planos de existencia más cercanos a este, las dimensiones Oscura y Luminosa. Como acción, puedes abrir una leve brecha a uno de estos dos planos y dejar que la energía que los puebla se proyecte en este. Si optas por la Dimensión Luminosa, un enorme haz de energía positiva cubrirá el lugar, sanándote 5d6 a ti y a todas las criaturas en un radio de 30 pies. Si la brecha conduce a su contraparte oscura, la energía negativa inundará la zona, provocando que durante un minuto todo el que se encuentre a 60 pies de distancia de ti tenga desventaja en las tiradas de salvación contra conjuros de nigromancia. Una vez uses esta habilidad, no puedes volver a hacerlo hasta completar un descanso breve o prolongado.

Desdoble temporal

En el nivel 10, el conocimiento de los Peregrinos te otorga la habilidad de manipular levemente el flujo del tiempo de tal manera que puedes parar el tiempo unos instantes. Una vez concluido un turno, puedes emplear esta habilidad para realizar un nuevo turno completo. Una vez uses esta habilidad, no puedes volver a hacerlo hasta completar un descanso prolongado.

Ascensión arcana

A partir del nivel 14, tu conocimiento sobre los planos y cómo alterarlos es tan avanzado que abrazar un nuevo tipo de existencia es un objetivo alcanzable, tal y como hicieron los Peregrinos hace miles de años. Como reacción, puedes volverte inmaterial situándote entre este plano y otros superiores, como si fueras objetivo del conjuro *Etereidad.* Este efecto dura diez minutos y, una vez lanzado, puede cancelarse a voluntad. Una vez uses esta habilidad, no puedes volver a hacerlo hasta completar un descanso prolongado.

Dragón

Un gran dragón te ha escogido como su súbdito y heraldo para que lleves a cabo su voluntad cuasidivina. Los dragones han permanecido escondidos durante los últimos siglos, pero, tras la marcha de los Peregrinos, los más antiguos y poderosos de ellos han comenzado a despertar y a reclamar su antiguo mundo. Puede que tu patrón desee establecer una civilización de manera pacífica o, más probablemente, conquistar lo que considere oportuno para restablecer el legado de los dragones en Voldor.

Lista de conjuros ampliada

El dragón te otorga una lista de conjuros ampliada para cuando puedas aprender conjuros nuevos. Para ti, los siguientes conjuros se añaden a la lista de conjuros de brujo.

Conjuros ampliados del dragón

Nivel de conjuro	Conjuros
1	Orden imperiosa, Disfrazarse
2	Calmar emociones, Esfera flamígera
3	Protección contra la energía, Recado
4	Escudo de fuego, Polimorfar
5	Dominar persona, Golpe de llamas

Súbdito del dragón

Tu convivencia y lealtad a un dragón te ha dado cualidades extraordinarias. Al nivel 1 puedes entender y hablar el idioma dragón y cuentas con ventaja en todas las pruebas de salvación contra miedo. También debes elegir un tipo de dragón como tu patrón: obtienes resistencia al tipo de daño relacionado.

Señores dragón

Dragón	Tipo de daño
Azul	Relámpago
Blanco	Frío
De bronce	Relámpago
De cobre	Ácido
De oro	Fuego
De oropel	Fuego
De plata	Frío
Negro	Ácido
Rojo	Fuego
Verde	Veneno

Autoridad aterradora

A partir del nivel 6, obtienes la habilidad de irradiar una oleada de terror irracional que hace a tus enemigos comprender el poder de tu señor. Como acción, puedes forzar a todos los enemigos en un radio de 30 pies a realizar una tirada de salvación de Sabiduría; si fallan, quedarán asustados durante 1 minuto. Al final de cada turno pueden realizar una nueva tirada de salvación para acabar con el efecto si tienen éxito. Una vez uses esta habilidad, no puedes volver a hacerlo hasta completar un descanso breve.

Tu don del pacto

Cada opción de *Don del pacto* produce una criatura especial o un objeto que refleja la naturaleza de tu patrón.

Pacto de la cadena. Tu familiar es más astuto que un familiar típico. Su forma por defecto puede ser un reflejo de tu patrón, con diablillos o quasits ligados al infernal.

Pacto de la hoja. Si sirves al infernal, tu arma podría ser un hacha de metal negro decorada con llamas.

Pacto del tomo. Tu *Libro de las sombras* podría ser un pesado tomo encuadernado con piel de demonio y tachonado en hierro, que contiene conjuros y un gran saber oculto sobre las regiones siniestras del cosmos, un regalo del infernal.

Discípulo aventajado

En el nivel 10, como fiel servidor de tu señor, obtienes de él conocimientos arcanos que solo los dragones más sabios y antiguos conocen. Cuando lances conjuros que causen daño elemental, como fuego o frío, cambíalo al tipo de daño de tu patrón y añades tu bonificador de Carisma al daño causado. En este nivel también obtienes inmunidad a todos los efectos de miedo.

Heraldo del terror

A partir del nivel 14, tu capacidad para estremecer a tus enemigos aumenta y aquellos que te enfrentan ven la ira de tu señor en tus ojos. Los objetivos de tu rasgo *Autoridad aterradora* tienen desventaja a la hora de realizar la tirada de salvación. Si el resultado mayor de los dados también implica un fallo en la tirada de salvación, el objetivo pasa a estar paralizado además de asustado. Los objetivos que puedan realizar dicha tirada de salvación sin desventaja, por la situación que sea, nunca quedan paralizados.



Los clérigos son personas devotas cuya fe les permite convertirse en herramientas de los dioses, obrando milagros como sanar las heridas o levantar a los muertos. Comoquiera que el mundo es un lugar peligroso, han aprendido a luchar para defenderse cuando los conjuros no bastan. Si quieres que tu personaje esté dispuesto a entregar su vida por el dios al que adora, luche de manera competente y use sus conjuros para ayudar a sus compañeros, elige clérigo como clase de personaje.

En Voldor, todas las razas adoraban a El Peregrino, un dios todopoderoso. Sin embargo, con el transcurso de los años, algunas de estas razas (especialmente las tribales) han creado sus propios dioses, que no son sino diferentes aspectos de El Peregrino. El jugador que interprete a un clérigo puede decidir si adora a El Peregrino o a una falsa deidad (que será un aspecto de El Peregrino concediéndole conjuros).

Rasgos de clase

Como clérigo, tienes los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de golpe: 1d8 por nivel de clérigo
Puntos de golpe a nivel 1: 8 + tu modificador por Constitución
Puntos de golpe a niveles superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador por Constitución por nivel de clérigo después del nivel 1

Competencias

Armadura: Armadura ligera, armadura intermedia, escudos
Armas: Armas sencillas
Herramientas: Ninguna
Tiradas de salvación: Carisma, Sabiduría
Habilidades: Elige dos entre Historia, Medicina, Perspicacia, Persuasión y Religión

Equipo

Empiezas con el siguiente equipo, además del equipo que te concede tu trasfondo:

- (a) Una maza o (b) un martillo de guerra (si tienes competencia).
- (a) Una cota de escamas, (b) una armadura de cuero o (c) una cota de malla (si tienes competencia).
- (a) Una ballesta ligera y 20 virotes o (b) cualquier arma sencilla.
- (a) Un pack de sacerdote o (b) un pack de explorador.
- Un escudo y un símbolo sagrado.

Lanzamiento de conjuros

Puedes lanzar conjuros de clérigo como conducto del poder divino.

Trucos

En el nivel 1, sabes tres trucos de tu elección de la lista de conjuros de clérigo. En niveles superiores aprenderás más, como se muestra en la columna «Trucos» de la tabla del clérigo.

Preparar y lanzar conjuros

La tabla del clérigo muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros. Para hacerlo, debes gastar un espacio del mismo nivel que el conjuro o de nivel superior. Cuando termines un descanso prolongado, recuperas todos los espacios de conjuro que hayas gastado.

Tú preparas la lista de los conjuros que puedes lanzar: elige un número de conjuros de clérigo igual a tu modificador por Sabiduría + tu nivel de clérigo (mínimo un conjuro). Los conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro. Por ejemplo, si eres un clérigo de nivel 3, tienes cuatro espacios de conjuro de nivel 1 y dos espacios de conjuro de nivel 2. Con Sabiduría 16, tu lista de conjuros preparados puede incluir seis conjuros de nivel 1 o 2, en cualquier combinación. Si preparas el conjuro de nivel 1 *Curar heridas,* lo puedes lanzar usando un espacio de nivel 1 o de nivel 2. Lanzar el conjuro no lo elimina de tu lista de conjuros preparados.

Puedes cambiar tu lista de conjuros preparados durante un descanso prolongado. Preparar una nueva lista de conjuros de clérigo requiere pasar tiempo orando y meditando: al menos 1 minuto por nivel de conjuro para cada uno.

Característica para lanzar conjuros

La característica con la que lanzas tus conjuros de clérigo es Sabiduría. El poder de tus conjuros proviene de la devoción que profesas hacia tu deidad. Cuando un conjuro se refiere a tu característica para lanzar conjuros, utiliza Sabiduría. Además, usas tu modificador por Sabiduría para establecer la CD de la tirada de salvación de los conjuros de clérigo que lances y cuando hagas una tirada de ataque con uno.

CD de la salvación de conjuros = 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Sabiduría
Modificador al ataque con conjuros = tu bonificador por competencia + tu modificador por Sabiduría

Lanzamiento ritual

Puedes lanzar cualquier conjuro de clérigo como si fuera un ritual si dicho conjuro tiene la etiqueta «ritual» y lo tienes preparado.

Foco para lanzar conjuros

Puedes utilizar un símbolo sagrado (ver «Equipo», página 152) como foco para lanzar tus conjuros de clérigo.

Dominio divino

Sigues uno de los dominios de tu elección entre el dominio de la vida, el del descubrimiento, el de la conquista, el de lo salvaje, el del sol, el de la oscuridad y el de la prosperidad (detallados al final de la descripción de esta clase), que te otorga conjuros de dominio y otros rasgos a partir del nivel 1. También te otorga otras formas de usar *Canalizar divinidad* cuando consigas dicho rasgo en el nivel 2, así como beneficios adicionales en los niveles 6, 8 y 17.

Conjuros de dominio

Cada dominio tiene una lista de conjuros (sus conjuros de dominio) que puedes conseguir en los niveles de clérigo que se indican en la descripción del dominio. Cuando consigas un conjuro de dominio, siempre lo tendrás preparado y no se contará dentro del número de conjuros que puedes preparar cada día.

Si tienes un conjuro de dominio que no aparece en la lista de conjuros de clérigo, para ti ese conjuro es de clérigo.

Canalizar divinidad

En el nivel 2, obtienes la capacidad de canalizar energía divina directamente de tu deidad y utilizarla para impulsar efectos mágicos. Empiezas con dos efectos de este tipo: expulsar muertos vivientes y un efecto que viene determinado por tu dominio. Algunos dominios te proporcionan efectos adicionales conforme vas subiendo de nivel, tal y como se indica en la descripción del dominio.

Clérigo

				Espacios de conjuro por nivel de conjuro								
Nivel	**Bonificador por competencia**	**Rasgos**	**Trucos**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
1	+2	Lanzamiento de conjuros, Dominio divino	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Canalizar divinidad (1/descanso), Rasgo del dominio divino	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Mejora de característica	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	Destruir muertos vivientes (VD 1/2)	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Canalizar divinidad (2/descanso), Rasgo del dominio divino	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Mejora de característica, Destruir muertos vivientes (VD 1), Rasgo del dominio divino	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	-	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Intervención divina	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	Destruir muertos vivientes (VD 2)	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Mejora de característica	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Destruir muertos vivientes (VD 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Mejora de característica	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	Destruir muertos vivientes (VD 4), Rasgo del dominio divino	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Canalizar divinidad (3/descanso)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Mejora de característica	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Mejora de la intervención divina	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Cuando uses *Canalizar divinidad,* decide su efecto. Debes terminar un descanso breve o prolongado para volver a usar *Canalizar divinidad.*

Algunos efectos de *Canalizar divinidad* requieren tiradas de salvación, cuya CD es igual a la CD de salvación de tus conjuros de clérigo.

A partir del nivel 6, puedes utilizar *Canalizar divinidad* dos veces entre descanso y descanso, y, a partir del nivel 18, tres veces. Cuando termines un descanso breve o prolongado, recuperas los usos que hayas gastado.

Canalizar divinidad: expulsar muertos vivientes

Como acción, presentas tu símbolo sagrado y dices una oración para expulsar a los muertos vivientes. Cada muerto que te vea o te escuche en un radio de 30 pies debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, es expulsado durante un minuto o hasta que reciba daño.

Una criatura expulsada debe dedicar su turno a intentar moverse tan lejos de ti como pueda. No puede moverse voluntariamente a un espacio que se encuentre a menos de 30 pies de ti ni realizar reacciones. Durante su acción, solo puede realizar la acción de esprintar o intentar escapar del efecto que le impida moverse. Si no hay ningún lugar al que pueda moverse, puede usar la acción esquivar.

Mejora de característica

Cuando llegues al nivel 4, y de nuevo en el nivel 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar el valor de una característica de tu elección en 2 o el valor de dos características en 1. Como siempre, no puedes aumentar el valor de una característica por encima de 20 usando este rasgo.

Destruir muertos vivientes

A partir del nivel 5, cuando un muerto viviente falle su tirada de salvación contra tu rasgo de *Expulsar muertos vivientes,* la criatura se destruirá instantáneamente si su valor de desafío es igual o inferior a un umbral determinado, como se indica en la tabla de destruir muertos vivientes.

Destruir muertos vivientes

Nivel de clérigo	Destruye muertos vivientes de VD...
5	1/2 o menor
8	1 o menor
11	2 o menor
14	3 o menor
17	4 o menor

Intervención divina

A partir del nivel 10, puedes invocar a tu deidad para que intervenga en tu beneficio cuando más lo necesites. Implorar la ayuda de tu divinidad requiere usar una acción. Describe el tipo de ayuda que buscas y tira dos dados percentiles. Si sacas un número igual o menor que tu nivel de clérigo, tu deidad interviene. El director de juego decide la naturaleza de la intervención, pero un ejemplo es el efecto de cualquier conjuro de clérigo o de dominio.

Si tu deidad interviene, no puedes volver a usar este rasgo durante los siguientes siete días. Si no, puedes volver a usarlo después de acabar un descanso prolongado.

En el nivel 20, tienes éxito automático cuando pides intervención divina, no hace falta tirar los dados.

Dominios divinos

Dominio de la vida

El dominio de la vida se centra en la energía positiva, una de las fuerzas fundamentales del universo, que sostiene toda vida. Los dioses de la vida protegen la vitalidad y la salud curando a los enfermos y a los heridos, cuidando de los necesitados y alejando las fuerzas de los muertos y los no muertos. Casi cualquier divinidad no maligna puede reclamar su influencia sobre este dominio, en particular las deidades de la agricultura (como Dagda, Osiris y Deméter), del sol (como Belenus, Ahuraz y Ra), de la curación o de la resistencia (como Goibniu, Apolo y Diancecht) y del hogar y la comunidad (como Hestia, Hathor o Arastu).

Conjuros del dominio de la vida

Nivel de clérigo	Conjuros
1	Bendecir, Curar heridas
3	Restablecimiento menor, Arma espiritual
5	Faro de esperanza, Revivificar
7	Custodia contra la muerte, Guardián de la fe
9	Curar heridas en grupo, Revivir a los muertos

Competencia adicional

Cuando eliges este dominio en el nivel 1, consigues competencia con armadura pesada.

Discípulo de la vida

También a partir del nivel 1, tus conjuros de curación son más efectivos. Cuando usas un conjuro de nivel 1 o superior para hacer que una criatura recupere puntos de golpe, esta recupera un número de puntos de golpe adicionales igual a 2 + el nivel del conjuro.

Canalizar divinidad: preservar la vida

A partir del nivel 2, puedes usar *Canalizar divinidad* para curar a los heridos graves. Como acción, sacas tu símbolo sagrado y evocas una energía curativa que hace recuperar un número de puntos de golpe igual a cinco veces tu nivel de clérigo. Elige a las criaturas que quieras en un radio de 30 pies y divide esos puntos de golpe entre ellas. Este rasgo no puede recuperar más de la mitad de los puntos de golpe máximos de una criatura. No puedes usar este rasgo con no muertos ni con constructos.

Sanador bendecido

A partir del nivel 6, los conjuros de curación que lances sobre otros también te curan a ti. Cuando lances un conjuro de nivel 1 o superior que haga que una criatura que no eres tú recupere puntos de golpe, tú recuperas un número de puntos de golpe igual a 2 + el nivel del conjuro.

Golpe divino

En el nivel 8, consigues la capacidad de imbuir tus golpes de arma con energía divina. Una vez por turno, cuando impactes a una criatura con un ataque de arma, le infliges 1d8 puntos de daño radiante adicionales. Cuando alcances el nivel 14, el daño aumenta a 2d8.

Curación suprema

A partir del nivel 17, cuando normalmente tirarías los dados para recuperar puntos de golpe con un conjuro, en lugar de hacer eso usas el número más alto que podrías sacar en cada dado. Por ejemplo, en lugar de hacer que una criatura recupere 2d6 puntos de golpe, haces que recupere 12.

Dominio del descubrimiento

El dominio del descubrimiento tiene el objetivo de encontrar la verdad universal, desvelar todos los secretos de la existencia. Los dioses del descubrimiento ofrecen herramientas divinas a sus fieles para obtener conocimiento y protegerse de los peligros que conlleva. Las divinidades que abrazan el dominio del descubrimiento suelen ser deidades de las ciencias y la erudición (como Imhotep), de la adivinación (como Math Mathonwy) y de la sabiduría (como Tot).

Conjuros del dominio del descubrimiento

Nivel de clérigo	Conjuros
1	Identificar, Detectar magia
3	Localizar objeto, Abrir cerraduras
5	Clarividencia, Don de lenguas
7	Localizar criatura, Ojo arcano
9	Escudriñar, Conocimiento de leyendas

Don del buscador

Cuando eliges este dominio en el nivel 1, obtienes competencia con Percepción. Tu bonificador por competencia se dobla cuando emplees esta habilidad para encontrar cosas ocultas, como puertas secretas o trampas.

Inspiración de los dioses

Siempre que completes un descanso prolongado, elige una habilidad entre: Arcanos, Investigación, Historia, Naturaleza y Religión. Hasta el próximo descanso prolongado que realices, se considera que tienes competencia con ella y añades tu bonificador de Sabiduría a las tiradas de dicha habilidad.

Canalizar divinidad: análisis de amenazas
A partir del nivel 2, puedes usar *Canalizar divinidad* para comprender a los enemigos y analizar sus puntos fuertes y débiles. Como acción adicional, alzando tu símbolo sagrado y pidiendo consejo a tu deidad, descubres las resistencias, inmunidades y vulnerabilidades de las criaturas que tengas a la vista.

Búsqueda bajo amenaza
A partir del nivel 6, obtienes ventaja en todas las tiradas que realices para evitar, total o parcialmente, el daño causado por una trampa.

Golpe certero
A partir del nivel 8, gracias a tus dones divinos, puedes dirigir tus ataques y los de tus aliados para causar mayor daño. Cuando un aliado a 50 pies de ti realice un impacto crítico, como reacción, puedes bendecir su ataque para que cause 2d8 puntos de daño adicionales. A partir del nivel 14, este bonificador pasa a ser de 4d8.

Travesía legendaria
En el nivel 17 obtienes la capacidad de viajar de manera inmediata a lugares de los que solo has leído o escuchado rumores. Como acción, puedes emplear tus dones para lanzar el conjuro *Teleportar,* tal y como viene detallado en su descripción. En tu caso, conocer algún relato o leyenda sobre el destino, el testimonio de alguien que estuvo allí u otro indicio del lugar cuenta como un objeto asociado, por lo que no hay posibilidades de no llegar al destino correcto.

Una vez utilices este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta completar un descanso prolongado.

Dominio de la conquista
El dominio de la conquista se centra en la guerra como herramienta divina para llevar la influencia de los dioses allí donde no son adorados. Los dioses de la conquista consideran a sus clérigos armas que blandir, por lo que les otorgan dones para doblegar a sus enemigos en batalla. Muchas divinidades legales reclaman este dominio para propagar sus leyes y revelaciones por otros reinos, tanto deidades bélicas (como Thor o Dekaeler), como deidades que exigen sacrificios de sangre de sus enemigos (como Ahzek) o los dioses de la muerte (como Morrigan).

Conjuros del dominio de la conquista

Nivel de clérigo	Conjuros
1	Orden imperiosa, Favor divino
3	Agrandar/reducir, Arma mágica
5	Espíritus guardianes, Acelerar
7	Piel de piedra, Custodia contra la muerte
9	Muro de piedra, Dominar persona

Competencia adicional
Cuando eliges este dominio en el nivel 1, obtienes competencia con armaduras pesadas.

Combatiente recio
A partir del nivel 1, puedes emplear tus dones para aguantar daños que harían caer a cualquier otro. Cuando un enemigo te ataca, puedes emplear tu reacción para obtener resistencia contra daño perforante, contundente y cortante que provenga de armas no mágicas contra dicho ataque.

Puedes usar esta habilidad tantas veces al día como tu bonificador de Sabiduría (mínimo 1). Recuperas los usos empleados tras completar un descanso prolongado.

Canalizar divinidad: temblor
A partir del nivel 2, puedes usar *Canalizar divinidad* para provocar un fuerte temblor que desequilibre y derribe a tus enemigos. Como acción, agarrando con fuerza tu símbolo sagrado y profiriendo un grito de guerra, fuerzas que el suelo se agite salvajemente bajo vuestros pies. Todos los enemigos que se encuentren a 15 pies de distancia deben realizar una tirada de salvación de Constitución. Si fallan, quedarán derribados y sufrirán 1d10 de daño contundente.

Canalizar divinidad: icono de terror
A partir del nivel 6, puedes usar *Canalizar divinidad* para desatar el pánico entre tus enemigos. Como acción, elevando tu arma y profiriendo una amenaza contra tus rivales, provocar el terror en sus corazones. Todos los enemigos que se encuentren a 15 pies de distancia deben realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si fallan, quedarán asustados hasta el comienzo de tu próximo turno.

Golpe divino
En el nivel 8, consigues la capacidad de imbuir tus golpes de arma con energía divina. Una vez por turno, cuando impactes a una criatura con un ataque de arma, infliges 1d8 puntos de daño por fuego adicionales. Cuando alcances el nivel 14, el daño aumenta a 2d8.

Armería de los dioses
En el nivel 17, obtienes la habilidad de conjurar pesadas armaduras fantasmales alrededor de tus compañeros y de ti mismo. Como acción adicional, puedes conjurar armaduras fantasmales sobre ti y hasta 5 aliados a 30 pies de distancia. La CA por armadura es 18, como una armadura completa, pero no penaliza el movimiento ni limita el bonificador por Destreza, puesto que no pesa. El efecto dura un minuto. Una vez uses este rasgo, no puedes volver a hacerlo hasta completar un descanso prolongado.

Dominio de lo salvaje
El dominio de lo salvaje abraza la fuerza de la naturaleza y sus bestias como uno de los principios fundamentales, que permite a los más fuertes prevalecer sobre los débiles. Los dioses de lo salvaje fomentan los instintos naturales y de supervivencia, otorgando la ferocidad, resistencia y sed de sangre propia de los depredadores, así como una profunda comunión con el lado irracional de todas las criaturas. Las deidades de este dominio suelen ser caóticas, dioses de las bestias (como Gram), patrones de zonas salvajes o despobladas (como Ssuchuq) y dioses de la caza (como Artemisa).

Conjuros del dominio de lo salvaje

Nivel de clérigo	Conjuros
1	Amistad con los animales, Marca del cazador
3	Crecimiento de espinas, Ráfaga de viento
5	Conjurar animales, Llamar al relámpago
7	Libertad de movimiento, Conjurar seres de los bosques
9	Comunión con la naturaleza, Reencarnar

Competencia adicional
Cuando eliges este dominio en el nivel 1, obtienes competencia con armas marciales.

Adepto de la naturaleza cambiante

Puedes canalizar los poderes de la naturaleza a través de tu arma. Como acción adicional, puedes canalizar un elemento en tu arma o armas naturales a elegir entre fuego, frío o eléctrico. Todo el daño que causes con tu arma ese turno se considera daño de ese elemento y causas 1d6 de daño adicional.

Puedes usar esta habilidad tantas veces al día como tu bonificador de Sabiduría (mínimo un uso). Recuperas los usos empleados tras completar un descanso prolongado.

Canalizar divinidad: adaptación

A partir del nivel 2, puedes usar *Canalizar divinidad* para alterar tu propia forma y adaptarte a las situaciones más peligrosas. Como reacción y empleando un uso de *Canalizar divinidad,* obtienes uno de los siguientes rasgos, que se mantiene durante una hora: Arma natural (1d6), Anfibio, *Fortaleza enana, Salto vertical,* resistencia un tipo de daño de tu elección, sentidos agudizados, velocidad excavando (15 pies), velocidad nadando (30 pies), velocidad escalando (30 pies), vista ciega (15 pies) o visión en la oscuridad (60 pies).

Canalizar divinidad: crecimiento desatado

A partir del nivel 6, puedes usar *Canalizar divinidad* para potenciar la vida en una criatura o en ti mismo, provocando que sane con rapidez. Como acción, realizando una plegaria a tu deidad, tú o una criatura a 30 pies de distancia sana 5 puntos de golpe al comienzo de cada uno de sus turnos si cuenta con al menos 1 punto de golpe. Este efecto dura un minuto.

A partir del nivel 14, el efecto de la regeneración pasa a ser de 10 puntos de golpe al inicio de cada uno de sus turnos.

Bestia liberada

A partir del nivel 8, obtienes la habilidad de, mediante tu tacto, liberar a la bestia interior de todo ser vivo, potenciando sus instintos más salvajes y confinando su raciocinio. Como acción, puedes afectar con esta habilidad a un ser vivo que se encuentre a 5 pies de ti. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para evitarlo, aunque puede elegir fallar de manera voluntaria. Al final de cada uno de sus turnos, puede realizar una tirada de salvación de Sabiduría para intentar acabar con el efecto.

Un objetivo afectado solo puede realizar acciones de ataque y esprintar en su turno. Obtiene ventaja en las pruebas y tiradas de salvación de Fuerza y, cuando añade su bonificador de Fuerza a una tirada de daño, este se duplica. Al final de cada uno de sus turnos, puede realizar una tirada de salvación de Sabiduría: si tiene éxito, el efecto termina. Si no ha ocurrido antes, el efecto termina pasado un minuto desde su inicio.

Puedes usar esta habilidad tantas veces al día como tu bonificador de Sabiduría (mínimo un uso). Recuperas los usos empleados tras completar un descanso prolongado.

Vencer a la muerte

A partir del nivel 17, cuando tus puntos de golpe se reduzcan 0, en vez de caer inconsciente puedes seguir actuando con normalidad durante tantos asaltos como tu bonificador de Sabiduría (mínimo uno), aunque cada uno de estos asaltos realizas una tirada de salvación contra la muerte con normalidad. Recuperas los usos empleados tras completar un descanso breve.

Dominio del sol

El dominio del sol extrae su energía de Avor, la estrella solar de Voldor, fuente de luz y energía capaz de extraer el potencial del xion al completo. Los dioses del sol canalizan la energía divina del astro rey de la misma manera que hicieron antaño los Peregrinos, logrando con ello dispersar la oscuridad del mundo y destruir a las criaturas que la sirven.

Conjuros del dominio del sol

Nivel de clérigo	Conjuros
1	Rayo guía, Protección contra el mal y el bien
3	Visión en la oscuridad, Esfera flamígera
5	Luz del día, Protección contra la energía
7	Muro de fuego, Escudo de fuego
9	Golpe de llamas, Disipar el mal y el bien

Campeón del sol

Cuando eliges este dominio al nivel 1, adquieres el truco Llama sagrada si no lo conocías ya y obtienes resistencia al daño radiante.

Arma refulgente

A partir del nivel 1, tu arma resplandece cuando la empuñas, irradiando un brillo similar al de una antorcha. El efecto es igual a una antorcha normal, pero no consume oxígeno ni irradia calor.

Canalizar divinidad: esplendor del alba

A partir del nivel 2, puedes usar *Canalizar divinidad* para liberar el poder del sol más radiante sobre tus enemigos. Alzando tu símbolo sagrado sobre tu cabeza y profiriendo una alabanza divina, este resplandece como el sol, deslumbrando a aquellos que lo ven y dañando a las criaturas impías.

Como acción, mostrando tu símbolo sagrado, provocas una onda de luz. Todos los enemigos a 30 pies de distancia de ti deben realizar una tirada de salvación de Destreza. Los que fallen contarán con desventaja en todos sus ataques hasta el comienzo de tu próximo turno. Las criaturas inmunes a ceguera no se ven afectadas. Como efecto adicional, los demonios, diablos y muertos vivientes sufren 2d8 de daño radiante si no superan dicha tirada de salvación.

Canalizar divinidad: carisma radiante

A partir del nivel 6, puedes usar *Canalizar divinidad* para influir a las gentes que te rodean. Todos los humanoides que se encuentren a 20 pies de distancia deben superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar encantados. Las criaturas encantadas serán amistosas contigo y tus compañeros. El efecto termina al pasar una hora o si alguno de tus compañeros o tu herís, amenazáis o ponéis en peligro a la criatura encantada.

Golpe divino

En el nivel 8, consigues la capacidad de imbuir tus golpes de arma con energía divina. Una vez por turno, cuando impactes a una criatura con un ataque de arma, infliges 1d8 puntos de daño radiante adicionales. Cuando alcances el nivel 14, el daño aumenta a 2d8.

Apogeo solar

A partir del nivel 17, siempre que lances un conjuro recibiendo la luz del sol o una luz mágica de igual intensidad, como el conjuro *Luz del día,* los objetivos enemigos de tus conjuros se consideran vulnerables al daño radiante y los objetivos inmunes o resistentes sufren el daño normal.

Dominio de la oscuridad

El dominio de la oscuridad utiliza la energía negativa que se filtra desde la Dimensión Oscura y que transforma todo aquello con lo que entra en contacto. Los dioses de la oscuridad

otorgan poderes tenebrosos, que a menudo se alimentan de la propia muerte, y que permiten crear y controlar a los muertos vivientes y a otras criaturas llegadas de la dimensión oscura. Muchas de las deidades malignas utilizan este dominio, especialmente aquellas que son adoradas en las profundidades de Vajra, donde la oscuridad lo gobierna todo.

Conjuros del dominio de la oscuridad

Nivel de clérigo	Conjuros
1	Falsa vida, Infligir heridas
3	Oscuridad, Ceguera/sordera
5	Hablar con los muertos, Reanimar a los muertos
7	Tentáculos negros, Asolar
9	Contagio, Revivir a los muertos

Comunión con la Dimensión Oscura

Cuando eliges este dominio en el nivel 1, adquieres el truco *Toque gélido* si no lo conocías ya y obtienes resistencia al daño necrótico.

El dulce sabor de la muerte

Cada vez que acabas con la vida de un enemigo, ya sea mediante un hechizo o un arma tanto de cuerpo a cuerpo como a distancia, recuperas tantos puntos de golpes como 2 + la mitad de tu nivel de clérigo (redondeando hacia abajo).

Canalizar divinidad: marionetista de cadáveres

A partir del nivel 2, puedes usar *Canalizar divinidad* para emponzoñar el cuerpo de alguien que acaba de morir y moverlo a tu antojo como si se tratase de una marioneta. Cuando una criatura de tamaño mediano muera a 50 pies o menos de ti, como reacción puedes mostrar tu símbolo sagrado e insuflarle el don de la no vida. La criatura pasará a ser un zombi, con los atributos correspondientes (ver lista a continuación), a tus órdenes.

En cada uno de tus turnos, puedes emplear una acción adicional para comandar al zombi mientras se encuentre a 60 pies de distancia. Tú decides qué acciones realiza el zombi o adónde se mueve. Si no le das ninguna orden, se defenderá de los hostiles y permanecerá en el mismo sitio. Al cabo de un minuto, el cuerpo sucumbe a las energías oscuras que lo mueven y cae inerte y deshecho.

En función de tu nivel de clérigo, el muerto viviente creado es:

- Niveles 1-5: zombi (página 474).
- Niveles 6-10: necrófago (página 456).
- Niveles 11-15: necrario (página 456).
- A partir del nivel 16: tumulario (página 471).

Parásito insidioso

A partir del nivel 6, cuando alguien lance un conjuro de sanación cuyo objetivo no seas tú y el objetivo se encuentre a 5 pies de distancia de ti, como reacción puedes reducir a la mitad la cantidad de daño curado y sanarte 2 + el nivel del conjuro de curación parasitado.

Puedes usar esta habilidad tantas veces al día como tu bonificador de Sabiduría (mínimo un uso). Recuperas los usos empleados tras completar un descanso prolongado.

Golpe divino

En el nivel 8, consigues la capacidad de imbuir tus golpes de arma con energía divina. Una vez por turno, cuando golpees a una criatura con un ataque de arma, infliges 1d8 puntos de daño necrótico adicionales. Cuando alcanzas el nivel 14, el daño aumenta a 2d8.

Maldición de la muerte

A partir del nivel 17, como acción puedes corromper a un objetivo que se encuentre a 5 pies de distancia. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría: si falla, todas las curaciones que reciba le causarán la misma cantidad de daño necrótico en vez de sanarlo. Al inicio de cada uno de sus turnos puede realizar una nueva tirada de salvación de Sabiduría para intentar acabar con la maldición.

Puedes usar esta habilidad tantas veces al día como tu bonificador de Sabiduría (mínimo un uso). Recuperas los usos empleados tras completar un descanso prolongado.

Dominio de la prosperidad

El dominio de la prosperidad engloba a todos aquellos dioses que representan el progreso y la civilización como oposición al caos natural. Suelen tratarse de deidades legales habituales en las sociedades más avanzadas, como las deidades de los mercaderes, los artesanos e incluso los nobles. Sus clérigos son personas optimistas que defienden las leyes, sobre todo las económicas, como uno de los pilares de la civilización.

Conjuros del dominio de la prosperidad

Nivel de clérigo	Conjuros
1	Comprensión idiomática, Sirviente invisible
3	Auxilio, Mejorar característica
5	Crear comida y agua, Cubículo
7	Elaborar, Guardián de la fe
9	Sacralizar, Círculo de teletransporte

Competencias adicionales

Cuando eliges este dominio en el nivel 1, obtienes competencia con un juego de herramientas a elegir entre: herramientas de artesano, kit de falsificación, kit de herboristería o herramientas de navegación. También obtienes competencia con vehículos terrestres o acuáticos.

Esperanza renovada

A partir del nivel 1, puedes emplear tus capacidades divinas para reforzar a tus aliados ante la adversidad. Cuando un aliado a 30 pies o menos de ti vaya a realizar una tirada de salvación, puedes emplear tu reacción para otorgarle ventaja.

Puedes usar esta habilidad tantas veces al día como tu bonificador de Sabiduría (mínimo un uso). Recuperas los usos empleados tras completar un descanso prolongado.

Canalizar divinidad: refugio divino

A partir del nivel 2, puedes usar *Canalizar divinidad* para proteger a un aliado de un ataque. Como reacción, cuando uno de tus aliados a 30 pies de distancia de ti sea objetivo de un ataque a distancia o de un conjuro, antes de que se realicen tiradas puedes otorgarle el favor de tu deidad, que se materializará en forma de una cobertura que le envuelve la mitad del cuerpo. Este efecto dura hasta el comienzo de su siguiente turno.

Siempre preparado

A partir del nivel 6, obtienes la habilidad de elaborar cualquier objeto que necesites concentrando la energía divina de tu deidad. Como acción, puedes conjurar cualquier objeto de la lista de equipo de aventuras con un coste de 100 monedas de oro o inferior (página 151). El objeto permanece contigo hasta que realices un descanso breve o prolongado, momento en el que desaparece sin dejar rastro. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso prolongado para volver a hacerlo.

Bastión inexpugnable

A partir del nivel 8, cuando emplees *Canalizar divinidad: Refugio divino,* puedes añadirle uno de los siguientes efectos: la cobertura se considera que envuelve las tres cuartas partes del objetivo o también a los aliados que se encuentren a 5 pies de distancia de él.

Suerte forzada

En el nivel 17, obtienes la habilidad de forzar los hechos, obligando a que ocurra lo correcto y justo. Tras ver el resultado de una tirada de dados, puedes forzar que se repita y se aplique el segundo resultado. Se pueden afectar las tiradas relativas a una prueba de ataque, daño, tirada de salvación o cualquier tirada relacionada con tesoros. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso prolongado para volver a hacerlo.



DRUIDA

Unidos con la naturaleza de forma que ningún aventurero de otra clase podrá comprender, los druidas tratan de mantener el equilibrio entre la flora, la fauna y las razas civilizadas que toman los recursos naturales sin preocuparse por el impacto que causan en el mundo. Son combatientes competentes, pero su principal poder se encuentra en los conjuros que lanzan y en la capacidad de adoptar formas animales. Si quieres interpretar un personaje que se encuentra en armonía con la naturaleza y está preparado para defenderla, elige druida como clase de personaje.

Rasgos de clase

Como druida, consigues los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de golpe: 1d8 por nivel de druida
Puntos de golpe a nivel 1: 8 + tu modificador por Constitución
Puntos de golpe a niveles superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador por Constitución por nivel de druida después del nivel 1

Competencias

Armadura: Armadura ligera, armadura intermedia, escudos (los druidas no llevan armadura ni usan escudos hechos de metal)
Armas: Bastones, cimitarras, clavas, dagas, dardos, hoces, hondas, jabalinas, mazas, lanzas
Herramientas: Pack de herborista
Tiradas de salvación: Inteligencia, Sabiduría
Habilidades: Elige dos entre Arcanos, Medicina, Naturaleza, Percepción, Perspicacia, Religión, Supervivencia y Trato con Animales

Equipo

Empiezas con el siguiente equipo, además del equipo que te garantiza tu trasfondo:

- (a) Un escudo de madera o (b) cualquier arma sencilla.
- (a) Una cimitarra o (b) cualquier arma de combate cuerpo a cuerpo sencilla.
- Armadura de cuero, un pack de explorador y un foco druídico.

Druídico

Sabes druídico, el idioma secreto de los druidas. Puedes hablarlo y usarlo para enviar mensajes secretos. El resto de personas que hablan este idioma y tú recibís dichos mensajes automáticamente. Los demás pueden detectarlos superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15, pero no pueden descifrarlos sin magia.

Lanzamiento de conjuros

Utilizando la esencia divina de la naturaleza, puedes lanzar conjuros para darle forma de acuerdo a tu voluntad.

Trucos

En el nivel 1, conoces dos trucos de tu elección de la lista de conjuros de druida. En los niveles superiores aprendes los trucos de druida que elijas, como se indica en la columna de «Trucos» de la tabla del druida.

Preparar y lanzar conjuros

La tabla del druida muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros. Para hacerlo, debes gastar un espacio del nivel del conjuro o superior. Recuperas todos los espacios gastados cuando termines un descanso prolongado.

Tú preparas la lista de conjuros que puedes lanzar: elige un número de conjuros de druida igual a tu modificador por Sabiduría + tu nivel de druida (mínimo un conjuro). Los conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro. Por ejemplo, si eres un druida de nivel 3, tienes los espacios de conjuro del nivel 1 y del nivel 2. Con Sabiduría 16, tu lista de conjuros preparados puede incluir seis conjuros de nivel 1 o 2, en cualquier combinación. Si preparas el conjuro de nivel 1 *Curar heridas,* lo puedes lanzar usando un espacio de nivel 1 o 2. Lanzar el conjuro no hace que se elimine de tu lista de conjuros preparados.

También puedes cambiar tu lista de conjuros preparados cuando hagas un descanso prolongado. Preparar una nueva lista de conjuros requiere pasar tiempo rezando y meditando: al menos un minuto por cada nivel de conjuro de cada conjuro de la lista.

Característica para lanzar conjuros

La característica con la que lanzas tus conjuros de druida es Sabiduría, dado que tu magia emana de la devoción y la afinidad hacia la naturaleza. Usa tu Sabiduría cuando un conjuro se refiera a tu característica para lanzar conjuros. Además, usa tu modificador por Sabiduría para establecer la CD de la tirada de salvación de tus conjuros de druida y cuando hagas una tirada de ataque con uno.

CD de la salvación de conjuros = 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Sabiduría
Modificador al ataque con conjuros = tu bonificador por competencia + tu modificador por Sabiduría

Lanzamiento ritual

Puedes lanzar cualquier conjuro de druida como si fuera un ritual si dicho conjuro tiene la etiqueta «ritual» y lo tienes preparado.

Foco para lanzar conjuros

Puedes usar un foco druídico (ver «Equipo», página 151) como un foco para lanzar tus conjuros de druida.

Forma salvaje

A partir del nivel 2, puedes usar tu acción para asumir mágicamente la forma de una bestia que hayas visto antes. Puedes usar este rasgo dos veces. Recuperas los usos que hayas gastado cuando termines un descanso prolongado o breve.

Tu nivel de druida determina la bestia en la que puedes transformarte, como se indica en la tabla de formas de bestia. En el nivel 2, por ejemplo, puedes transformarte en una bestia con un valor de desafío de 1/4 o inferior y que no tenga una velocidad ni volando ni nadando.

Formas de bestia

Nivel	VD máximo	Limitaciones	Ejemplo
2	1/4	Sin velocidad ni volando ni nadando	Lobo
4	1/2	Sin velocidad volando	Cocodrilo
8	1	-	Águila gigante

Druida

				Espacios de conjuro por nivel de conjuro								
Nivel	**Bonificador por competencia**	**Rasgos**	**Trucos**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
1	+2	Druídico, Lanzamiento de conjuros	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	Forma salvaje, Círculo druídico	2	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	-	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Mejora de forma salvaje, Mejora de característica	3	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	-	3	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Rasgo del círculo druídico	3	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	3	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Mejora de la forma salvaje, Mejora de característica	3	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	-	3	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Rasgo del círculo druídico	4	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	-	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Mejora de característica	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Rasgo del círculo druídico	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Mejora de característica	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Cuerpo eterno, Conjuros de bestia	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Mejora de característica	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Archidruida	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Puedes permanecer en forma de bestia durante tantas horas como la mitad de tu nivel de druida (redondeando hacia abajo). Luego vuelves a tu forma normal a menos que gastes otro uso de este rasgo. Puedes volver a tu forma habitual usando una acción adicional en tu turno. Vuelves a tu forma automáticamente si caes inconsciente, si tus puntos de golpe descienden a 0 o si mueres.

Mientras estás transformado, se aplican las siguientes reglas:

- Tus estadísticas de juego se reemplazan por las estadísticas de la bestia, pero mantienes tu alineamiento, tu personalidad y tus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. También conservas todas tus competencias con habilidades y tiradas de salvación, además de conseguir las de la criatura. Si la criatura tiene la misma competencia que tú y su bonificador es mayor que el tuyo, usa el suyo. Si la criatura tiene alguna acción legendaria o de guarida, no puedes usarlas.
- Cuando te transformas, adquieres los puntos y los dados de golpe de la bestia. Cuando vuelves a tu forma habitual, recuperas los puntos de golpe que tenías antes de transformarte. Sin embargo, si vuelves a tu forma habitual porque tus puntos de golpe han llegado a 0, cualquier exceso de daño se aplica a tu forma habitual. Por ejemplo, si recibes 10 puntos de daño en la forma animal y solo te queda 1 punto de golpe, vuelves a tu forma habitual y recibes 9 puntos de daño. Siempre y cuando el daño no haga que los puntos de golpe de tu forma habitual lleguen a 0, no te quedas inconsciente.
- No puedes lanzar conjuros y tu capacidad para hablar o realizar cualquier acción que requiera manos está limitada a las capacidades de tu forma de bestia. Sin embargo, transformarte no interrumpe la concentración de un conjuro que ya hayas lanzado ni evita que realices acciones que sean parte de ese conjuro, como en *Llamar al relámpago.*
- Conservas el beneficio de cualquiera de tus rasgos de clase, raza u otra fuente, y puedes usarlos si la nueva forma es físicamente capaz de hacerlo. Sin embargo, no puedes usar ninguno de tus sentidos especiales, como visión en la oscuridad, a menos que tu nueva forma también los tenga.
- Tú eliges si tu equipo cae al suelo donde tú estés, si se funde con tu nueva forma o si lo sigues llevando puesto. Si lo llevas puesto, funciona con normalidad, pero el director de juego decide si es práctico para la nueva forma, basándose en la forma y el tamaño de la criatura. El equipo no cambia ni de forma ni de tamaño para encajar con la nueva forma, y cualquier equipo que la nueva forma no pueda llevar debe caer al suelo o fundirse con ella. El equipo que se funde con la forma no tiene efecto hasta que vuelves a tu forma original.

Círculo druídico

En el nivel 2, entras a formar parte de un círculo druídico de tu elección: el círculo de la tierra o el círculo de la pureza (que se detallan al final de la descripción de esta clase). Esto te otorga rasgos en el nivel 2 y de nuevo en los niveles 6, 10 y 14.

Mejora de característica

Cuando alcanzas el nivel 4, y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Cuerpo eterno

A partir del nivel 18, la magia primaria que usas hace que envejezcas más despacio. Por cada 10 años que pasan, tu cuerpo solo envejece 1.

Conjuros de bestia

A partir del nivel 18, puedes lanzar muchos de tus conjuros de druida en cualquier forma que asumas usando *Forma salvaje*. Puedes utilizar los componentes somáticos y verbales de un conjuro de druida mientras estás en forma de bestia, pero no puedes prescindir de los componentes materiales.

Archidruida

En el nivel 20 puedes usar *Forma salvaje* un número ilimitado de veces.

Además, puedes ignorar los componentes verbales y somáticos de tus conjuros de druida, así como cualquier componente material que carezca de coste y que no se consuman al lanzar el conjuro. Tienes este beneficio tanto en tu forma normal como en tu forma de bestia de Forma salvaje.

Círculos de druida

Círculo de la tierra

El círculo de la tierra es un conjunto de místicos y sabios que salvaguardan el conocimiento y los ritos antiguos de una vasta tradición oral. Estos druidas se reúnen en círculos sagrados de árboles o de piedras para susurrar secretos primarios en druídico. Los miembros más sabios presiden como sacerdotes principales de las comunidades que mantienen la antigua fe y sirven como consejeros a los gobernantes de esa gente. Como miembro de este círculo, tu magia está influenciada por la tierra en la que fuiste iniciado en los misteriosos ritos del círculo.

Truco adicional

Cuando eliges este círculo en el nivel 2, aprendes un truco de druida adicional de tu elección.

Recuperación natural

A partir del nivel 2, puedes recuperar parte de tu energía mágica sentándote a meditar y comunicarte con la naturaleza. Durante un descanso breve, puedes recuperar los espacios de conjuro que elijas mientras la suma de sus niveles sea igual o menor que la mitad de tu nivel de druida (redondeado hacia abajo) y mientras sean de nivel inferior a 6. No puedes volver a usar ese rasgo hasta que no termines un descanso prolongado.

Por ejemplo, cuando eres un druida de nivel 4, puedes recuperar hasta dos niveles de espacio de conjuro: un espacio de nivel 2 o dos espacios de nivel 1.

Conjuros del círculo

Tu conexión mística con la tierra te concede la capacidad de lanzar ciertos conjuros. En los niveles 3, 5, 7 y 9 consigues acceder a los conjuros del círculo conectados con la tierra en la que te convertiste en druida. Elige qué tipo de tierra es (ártico, costa, desierto, bosque, pradera, montaña o pantano) y consulta su lista de conjuros correspondiente.

Una vez accedes a un conjuro del círculo, siempre lo tienes preparado y no se tiene en cuenta para el número de conjuros que puedes preparar cada día. Si accedes a un conjuro que no aparece en la lista de conjuros de druida, para ti cuenta como un conjuro de druida.

Ártico

Nivel de druida	Conjuros del círculo
3	Inmovilizar persona, Crecimiento de espinas
5	Tormenta de aguanieve, Ralentizar
7	Libertad de movimientos, Tormenta de hielo
9	Comunión con la naturaleza, Cono de frío

Costa

Nivel de druida	Conjuros del círculo
3	Imagen reflejada, Paso brumoso
5	Respirar agua, Caminar por el agua
7	Controlar las aguas, Libertad de movimientos
9	Conjurar elemental, Escudriñar

Desierto

Nivel de druida	Conjuros del círculo
3	Contorno borroso, Silencio
5	Crear comida y agua, Protección contra la energía
7	Asolar, Terreno alucinatorio
9	Plaga de insectos, Muro de piedra

Bosque

Nivel de druida	Conjuros del círculo
3	Piel de corteza, Escalada de araña
5	Llamar al relámpago, Crecimiento vegetal
7	Adivinación, Libertad de movimientos
9	Comunión con la naturaleza, Zancada arbórea

Pradera

Nivel de druida	Conjuros del círculo
3	Invisibilidad, Pasar sin dejar rastro
5	Luz del día, Acelerar
7	Adivinación, Libertad de movimientos
9	Soñar, Plaga de insectos

Montaña

Nivel de druida	Conjuros del círculo
3	Escalada de araña, Crecimiento de espinas
5	Golpe de rayo, Fundirse con la piedra
7	Forma de piedra, Piel de piedra
9	Atravesar muro, Muro de piedra

Pantano

Nivel de druida	Conjuros del círculo
3	Flecha ácida, Oscuridad
5	Caminar por el agua, Nube apestosa
7	Libertad de movimientos, Localizar criatura
9	Plaga de insectos, Escudriñar

Zancada de la tierra

A partir del nivel 6, moverte por terreno difícil no mágico no te cuesta ningún movimiento adicional. También puedes pasar por plantas no mágicas sin que estas te ralenticen y sin recibir daño de ellas si tienen pinchos, espinas o un peligro similar.

Además, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra plantas que se han creado o manipulado con magia para impedir el movimiento, como las que crea el conjuro *Enmarañar*.

Custodia de la naturaleza

Cuando llegas al nivel 10, ni los elementales ni las fatas pueden hechizarte o asustarte, y eres inmune al veneno y a la enfermedad.

Santuario de la naturaleza

Cuando alcanzas el nivel 14, las criaturas del mundo natural sienten tu conexión con la naturaleza y dudan a la hora de atacarte. Cuando una bestia o una planta te ataca, dicha criatura debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría enfrentada a la CD de salvación de tu conjuro. Si falla, la criatura debe elegir un objetivo diferente; si no, el ataque falla automáticamente. Si tiene éxito, la criatura se vuelve inmune a tu efecto durante 24 horas.

La criatura es consciente de este efecto antes de atacarte.

Círculo de la pureza

El círculo de la pureza es una facción de druidas dedicada a proteger la integridad de la naturaleza ante las amenazas mágicas de Voldor. Los Peregrinos sembraron los bosques y selvas del continente con sus Torres de Fulgor y otros artefactos de xion que en la actualidad intoxican su entorno creando aberraciones mágicas, transformando la naturaleza y quebrando la armonía natural de la vida. Como miembro de este círculo, tu misión es evitar que la magia corrompa la vida.

Plantas y madera sagrada

Ciertas plantas son sagradas para los druidas, en particular el abedul, el acebo, el aliso, el enebro, el fresno, el roble, el sauce, el saúco, el serbal y el tejo. Los druidas suelen usar dichas plantas como parte de un foco para lanzar conjuros, incorporándole trozos de roble o tejo, o ramas de enebro.

Del mismo modo, los druidas usan tales maderas para hacer otros objetos, como armas o escudos. El tejo está asociado con la muerte y la resurrección, por eso con él se fabrican mangos de cimitarras u hoces. El fresno está asociado con la vida y el roble, con la fuerza. Con estas maderas se pueden hacer empuñaduras o armas completas excelentes, como clavas o bastones, así como escudos. El aliso está asociado con el aire y se utiliza para armas arrojadizas, como los dardos o las jabalinas.

Los druidas de las regiones en las que no se encuentran estas plantas eligen otras para usos similares. Por ejemplo, un druida de una región desértica puede apreciar el árbol de la yuca o los cactus.

Descubrir aberraciones

Has aprendido a detectar a las criaturas corruptas a tu alrededor mediante su influencia en el entorno. Cuando eliges este círculo en el nivel 2, como acción puedes abrir tu percepción para detectar tales fuerzas. Hasta el final de tu siguiente turno, sabes dónde se encuentra cualquier aberración, elemental o no muerto que esté a menos de 60 pies de ti y que no esté completamente cubierto. Sabes de qué tipo es (aberración, elemental o no muerto), pero no su identidad (el vampiro conde Strahd von Zarovich, por ejemplo).

Puedes usar este rasgo un número de veces igual a 1 + tu modificador por Sabiduría. Cuando termines un descanso prolongado, recuperas todos los usos que hayas gastado.

Fuerza de la naturaleza

A partir del nivel 2, cuando impactes a una criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo o con un conjuro, puedes gastar un espacio de conjuro para infligirle daño por fuerza además del daño del arma o conjuro. El daño adicional es 1d8 si usaste un espacio de conjuro de nivel 1 más otro d8 por cada nivel de conjuro mayor de 1, hasta un máximo de 5d8. Los dados de daño aumentan a 1d10 si el objetivo es una aberración, elemental o no muerto.

Azote de lo antinatural

A partir del nivel 6, cuando causas daño a cualquier aberración,

no muerto o elemental, ignoras cualquiera de sus resistencias al daño y consideras cualquiera de sus inmunidades al daño como resistencia al daño.

Fortaleza mental

Cuando llegas al nivel 10, tienes ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia y efectos mágicos.

Combatir la corrupción

Cuando alcanzas el nivel 14, como reacción puedes lanzar el conjuro *Contraconjuro* gastando cualquiera de tus espacios de conjuro de druida de nivel 3 o superior.

Los druidas y los dioses

Algunos druidas veneran a las mismísimas fuerzas de la naturaleza, pero la mayoría de ellos son devotos de una de las deidades que se veneran en el multiverso (la lista de dioses de las páginas 343-350 incluye muchas de esas deidades). A menudo se considera que venerar a estas deidades es una tradición más antigua que la fe de los clérigos y la gente de las ciudades.



Los exploradores son aventureros acostumbrados a viajar por territorios inhóspitos y a enfrentarse a los peligros. A diferencia de los bárbaros, motivados por la mera supervivencia, los exploradores son hábiles cazadores capaces de sobrevivir por sí solos en plena naturaleza y de lanzar algunos conjuros. Si quieres que tu personaje sea un guerrero habituado a desenvolverse en territorios naturales, elige explorador como clase de personaje.

Rasgos de clase

Como explorador, consigues los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de golpe: 1d10 por nivel de explorador

Puntos de golpe a nivel 1: 10 + tu modificador por Constitución

Puntos de golpe a niveles superiores: 1d10 (o 6) + tu modificador por Constitución por nivel de explorador después del nivel 1

Competencias

Armadura: Armadura ligera, armadura intermedia, escudos

Armas: Armas sencillas, armas marciales

Herramientas: Ninguna

Tiradas de salvación: Fuerza, Destreza

Habilidades: Elige tres entre Atletismo, Investigación, Naturaleza, Percepción, Perspicacia, Sigilo, Supervivencia y Trato con Animales

Equipo

Empiezas con el siguiente equipo, además del equipo que te concede tu trasfondo:

- (a) Cota de escamas o (b) armadura de cuero.
- (a) Dos espadas cortas o (b) dos armas de combate cuerpo a cuerpo sencillas.
- (a) Un pack de aventurero o (b) un pack de explorador.
- Un arco largo y una aljaba con 20 flechas.

Enemigo predilecto

A partir del nivel 1, tienes una experiencia notable estudiando, rastreando, cazando e incluso hablando con un cierto tipo de enemigo. Elige un tipo de enemigo predilecto: aberraciones, bestias, celestiales, constructos, fatas, gigantes, infernales, limos, monstruosidades, no muertos o plantas. Como alternativa, puedes seleccionar dos razas de humanoides (como gnolls u orcos) como enemigos predilectos. Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Supervivencia) para rastrear a tus enemigos predilectos, así como en las pruebas de Inteligencia para recordar información sobre ellos.

Cuando consigues este rasgo, también aprendes un idioma de tu elección que hablen tus enemigos predilectos, si es que hablan alguno.

En los niveles 6 y 14, eliges un enemigo predilecto adicional, así como su idioma. Conforme vayas subiendo de nivel, tus elecciones deberían reflejar los tipos de monstruos que te has encontrado en tus aventuras.

Explorador de la naturaleza

Estás especialmente familiarizado con un tipo de entorno natural y eres experto viajando y sobreviviendo en tales regiones. Elige un tipo de terreno predilecto: ártico, bosque, costa, desierto, montaña, pantano o pradera. Cuando hagas una prueba de Inteligencia o de Sabiduría relacionada con tu terreno predilecto, tu bonificador por competencia se multiplica por 2 si estás usando una habilidad con la que tienes competencia.

Si viajas durante una hora o más por tu terreno predilecto, consigues los siguientes beneficios:

- El terreno difícil no reduce la velocidad de tu grupo de viaje.
- Tu grupo no puede perderse, salvo por medios mágicos.
- Incluso si estás haciendo otra actividad mientras viajas (como buscar comida, navegar o rastrear), sigues estando alerta ante el peligro.
- Si viajas solo, puedes moverte con sigilo a un ritmo normal.
- Cuando buscas comida, encuentras el doble de la comida que encontrarías normalmente.
- Mientras rastreas a otras criaturas, también puedes saber su número exacto, su tamaño y cuánto tiempo hace que pasaron por la zona.

En los niveles 6 y 10, elige un terreno predilecto adicional.

Estilo de combate

En el nivel 2 adoptas uno de los siguientes estilos de combate como tu especialidad. No puedes coger la misma opción más de una vez, ni siquiera si más adelante se te da de nuevo la oportunidad de elegir.

Combate con dos armas

Cuando luchas con dos armas, puedes añadir tu modificador por característica al daño del segundo ataque.

Defensa

Mientras llevas armadura, recibes un bonificador de +1 a tu CA.

Duelista

Cuando solo lleves un arma cuerpo a cuerpo en una mano y ningún arma en la otra, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con esa arma.

Tiro al blanco

Consigues un bonificador de +2 en las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.

Lanzamiento de conjuros

Cuando alcanzas el nivel 2, has aprendido cómo usar la esencia mágica de la naturaleza para lanzar conjuros, del mismo modo que lo hacen los druidas.

Espacios de conjuro

La tabla del explorador muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros. Para hacerlo, debes gastar un espacio del mismo nivel que el conjuro o superior. Recuperas todos los espacios de conjuro que hayas gastado después de un descanso prolongado. Por ejemplo, si conoces el conjuro de nivel 1 *Amistad con los animales* y tienes un espacio de nivel 1 y un espacio de nivel 2 disponibles, puedes lanzarlo usando cualquiera de los dos espacios.

Conjuros conocidos de nivel 1 y superior

Conoces dos conjuros de nivel 1 que elijas de la lista de conjuros de explorador.

La columna de «Conjuros» de la tabla del explorador muestra cuándo aprendes nuevos conjuros. Los conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro. Por ejemplo, cuando llegas al nivel 5 de esta clase, puedes aprender un conjuro nuevo de nivel 1 o de nivel 2.

Explorador

				Espacios de conjuro por nivel de conjuro				
Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos	Conjuros	1	2	3	4	5
1	+2	Enemigo predilecto, Explorador de la naturaleza	-	-	-	-	-	-
2	+2	Estilo de combate, Lanzamiento de conjuros	2	2	-	-	-	-
3	+2	Arquetipo de explorador, Conciencia primigenia	3	3	-	-	-	-
4	+2	Mejora de característica	3	3	-	-	-	-
5	+3	Ataque adicional	4	4	2	-	-	-
6	+3	Mejora de Enemigo predilecto y Explorador de la naturaleza	4	4	2	-	-	-
7	+3	Rasgo de Arquetipo de explorador	5	4	3	-	-	-
8	+3	Mejora de característica, Zancada de la tierra	5	4	3	-	-	-
9	+4	-	6	4	3	2	-	-
10	+4	Mejora de Explorador de la naturaleza, Esconderse a plena vista	6	4	3	2	-	-
11	+4	Rasgo de arquetipo de explorador	7	4	3	3	-	-
12	+4	Mejora de característica	7	4	3	3	-	-
13	+5	-	8	4	3	3	1	-
14	+5	Mejora de Enemigo predilecto, Desaparecer	8	4	3	3	1	-
15	+5	Rasgo de arquetipo de explorador	9	4	3	3	2	-
16	+5	Mejora de característica	9	4	3	3	2	-
17	+6	-	10	4	3	3	3	1
18	+6	Sentidos salvajes	10	4	3	3	3	1
19	+6	Mejora de característica	11	4	3	3	3	2
20	+6	Asesino de enemigos	11	4	3	3	3	2

Además, cuando subes de nivel en esta clase, puedes reemplazarlo uno de los conjuros de explorador que conoces por otro de la lista de conjuros de explorador, que también debe ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro.

Característica para lanzar conjuros

La característica con la que lanzas tus conjuros de explorador es Sabiduría, dado que tu magia emana de tu afinidad con la naturaleza. Usas tu Sabiduría cuando un conjuro se refiere a tu característica para lanzar conjuros. Además, usa tu modificador por Sabiduría para establecer la CD de la tirada de salvación de los conjuros de explorador que lances y cuando hagas una tirada de ataque con uno.

CD de la salvación de conjuros = 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Sabiduría

Modificador al ataque con conjuros = tu bonificador por competencia + tu modificador por Sabiduría

Arquetipo de explorador

En el nivel 3 eliges un arquetipo de explorador: cazador o buscador de las profundidades (que se detallan al final de la descripción de esta clase), que te otorga rasgos en el nivel 3 y de nuevo en los niveles 7, 11 y 15.

Conciencia primigenia

A partir del nivel 3, puedes usar tu acción y gastar un espacio de conjuro de explorador para centrar tu percepción en la región que te rodea. Durante 1 minuto por nivel del espacio del conjuro que gastas, puedes sentir si los siguientes tipos de criaturas están presentes a menos de 1 milla de ti (o 6 millas si estás en tu terreno predilecto): aberraciones, celestiales, dragones, elementales, fatas, infernales y no muertos. Este rasgo no revela ni el número de criaturas ni dónde se encuentran.

Mejora de característica

Cuando alcanzas el nivel 4, y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Ataque adicional

A partir del nivel 5, puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices una acción de ataque durante tu turno.

Zancada de la tierra

A partir del nivel 8, moverte por terreno difícil no mágico no te cuesta ningún movimiento adicional. También puedes pasar por



plantas no mágicas sin que tu velocidad se vea reducida y sin recibir daño de ellas si tienen pinchos, espinas o un peligro similar.

Además, tienes ventaja en tiradas de salvación contra plantas que han sido creadas o manipuladas mágicamente para impedir el movimiento, como las creadas con el conjuro *Enmarañar.*

Esconderse a plena vista

A partir del nivel 10, puedes dedicar un minuto a crear un camuflaje si tienes acceso a barro fresco, tierra, plantas, hollín u otros materiales naturales. Cuando te camufles de este modo, puedes intentar esconderte pegándote contra una superficie sólida, como un árbol o un muro, que por lo menos sea tan alto y tan ancho como tú. Consigues un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo) siempre y cuando permanezcas sin moverte y sin realizar acciones. Cuando te muevas o realices una acción o una reacción, debes volver a camuflarte para volver a conseguir este beneficio.

Desaparecer

A partir del nivel 14, puedes usar la acción de esconderte como acción adicional durante tu turno. Asimismo, no te pueden rastrear mediante magia, a menos que decidas dejar un rastro.

Sentidos salvajes

En el nivel 18, consigues sentidos preternaturales que te ayudan a luchar contra criaturas que no puedes ver. Cuando atacas a una criatura que no puedes ver, esa incapacidad no impone una desventaja a tus tiradas de ataque contra dicha criatura.

También sabes dónde se encuentra cualquier criatura invisible a menos de 30 pies de ti, siempre y cuando la criatura no se esté escondiendo de ti y tú no estés ni cegado ni ensordecido.

Asesino de enemigos

En el nivel 20, te vuelves un cazador sin igual de tus enemigos. Una vez por turno, puedes sumar tu modificador por Sabiduría a la tirada de ataque o a la tirada de daño que hagas contra uno de tus enemigos predilectos. Puedes usar este rasgo antes o después de hacer la tirada, pero no después de que se apliquen sus efectos.

Arquetipos de explorador

Cazador

Emular el arquetipo del cazador significa aceptar tu lugar como baluarte entre la civilización y los terrores de lo salvaje. Conforme avanzas por la senda del cazador, aprendes técnicas especializadas para luchar contra las amenazas, desde ogros violentos y hordas de orcos hasta gigantes enormes y dragones aterradores.

La presa del cazador

En el nivel 3, consigues uno de los siguientes rasgos de tu elección:

Asesino de colosos. Tu tenacidad puede derribar a los enemigos más potentes. Cuando impactes a una criatura con un ataque de arma, la criatura recibe daño adicional igual a 1d8 si tenía menos de sus puntos de golpe máximos. Solo puedes infligir este daño adicional una vez por turno.

Matagigantes. Cuando una criatura de tamaño Grande o mayor que se encuentre a menos de 5 pies de distancia de ti te ataque, tanto si impacta como si no, puedes usar tu reacción para atacarla inmediatamente, siempre y cuando puedas verla.

Rompehordas. Una vez por turno, cuando hagas un ataque de arma, puedes hacer otro ataque con la misma arma contra una criatura diferente que se encuentre a menos de 5 pies de distancia del objetivo original y que esté dentro del alcance de tu arma.

Tácticas defensivas

En el nivel 7, consigues uno de los siguientes rasgos de tu elección:

Defensa de ataques múltiples. Cuando una criatura te impacte con un ataque, consigues un bonificador de +4 a la CA contra todos los ataques subsecuentes que haga esa criatura durante el resto del turno.

Huir de la horda. Los ataques de oportunidad contra ti tienen desventaja.

Voluntad de acero. Tienes ventaja en las tiradas de salvación para no asustarte.

Ataque múltiple

En el nivel 11, consigues uno de los siguientes rasgos de tu elección:

Andanada. Puedes usar tu acción para hacer un ataque a distancia contra cualquier número de criaturas que estén a menos de 10 pies de distancia de un punto que puedas ver y dentro del alcance de tu arma. Debes tener munición para cada objetivo, como es habitual, y hacer una tirada de ataque para cada uno.

Ataque de torbellino. Puedes usar tu acción para hacer una tirada de ataque contra cualquier número de criaturas que se encuentren a menos de 5 pies de ti, con una tirada de ataque para cada objetivo.

Defensa superior del cazador

En el nivel 15, consigues uno de los siguientes rasgos de tu elección.

Esquiva asombrosa. Cuando un atacante que puedes ver te impacta con un ataque, puedes usar tu reacción para reducir la mitad el daño que recibes del ataque.

Evasión. Cuando estás sufriendo un efecto que te permita hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir la mitad del daño, como el fiero aliento de un dragón rojo o el conjuro *Golpe de rayo*, si tienes éxito en la tirada de salvación, no recibes daño y, si fallas, solo recibes la mitad.

Aguantar la marea. Cuando una criatura hostil falla al atacarte con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes usar tu reacción para obligarla a que repita el mismo ataque contra otra criatura que tú elijas (que no sea ella misma).

Buscador de las profundidades

Emular el arquetipo de buscador de las profundidades implica consagrar tu vida a recorrer las profundidades del mundo y confrontar sus amenazas. A medida que te acostumbras a recorrer ruinas y abismos, aprendes a detectar sus peligros y a combatirlos con mayor efectividad, desde los laberínticos túneles de Vajra hasta las aberraciones que habitan los vestigios del pasado.

Moverse con cautela

A partir del nivel 3, tienes ventaja en todas las tiradas de salvación contra trampas no mágicas. También recibes competencia con herramientas de ladrón.

Explorador de las profundidades

En el nivel 7, consigues Vajra como terreno predilecto adicional de tu rasgo *Explorador de la naturaleza.* Este terreno abarca las zonas salvajes de Vajra y otros lugares subterráneos salvajes.

Azote de las sombras

Has aprendido a utilizar la luz con la que iluminas tu camino para hostigar a las criaturas que acechan en la oscuridad. A partir del nivel 7, cuando impactes a una criatura con un ataque de arma, la criatura recibe 1d10 puntos de daño adicionales si se trata de un muerto viviente o una criatura con sensibilidad a la luz solar. Solo puedes infligir este daño adicional una vez por turno.

Sentidos superdesarrollados

A partir del nivel 11, eres capaz de percibir lo que te rodea en todo su alcance y complejidad. Puedes usar tu acción para obtener vista verdadera, percibir las puertas mágicas ocultas mediante magia y ver en el Plano Etéreo, todo ello hasta una distancia de 60 pies. Este efecto tiene una hora de duración. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso prolongado antes de poder usarlo otra vez.

Usar objetos mágicos

En el nivel 15, has aprendido lo suficiente sobre trabajar con magia como para poder utilizar objetos incluso si no están pensados para ti. Ignoras todos los requisitos de clase, raza y nivel de los usos de los objetos mágicos.

GUERRERO

Entrenados con el único fin de derrotar a sus enemigos, los guerreros son los combatientes perfectos: están acostumbrados a resistir el daño, saben manejar todo tipo de armas y armaduras, y conocen algunos trucos que les ayudan en combate. Puede que no sepan mucho más allá de cómo matar a un enemigo, pero cuando te encuentras en apuros eso es lo único que importa. Si quieres que tu personaje sea un gran luchador, elige guerrero como clase de personaje.

Rasgos de clase

Como guerrero, tienes los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de golpe: 1d10 por nivel de guerrero
Puntos de golpe a nivel 1: 10 + tu modificador por Constitución
Puntos de golpe a niveles superiores: 1d10 (o 6) + tu modificador por Constitución por nivel de guerrero después del nivel 1

Competencias

Armadura: Todas las armaduras, escudos
Armas: Armas sencillas, armas marciales
Herramientas: Ninguna
Tiradas de salvación: Fuerza, Constitución
Habilidades: Elige dos habilidades entre Acrobacias, Atletismo, Historia, Intimidar, Percepción, Perspicacia, Supervivencia y Trato con Animales

Equipo

Empiezas con el siguiente equipo, además del equipo que te concede tu trasfondo:

- (a) Una cota de malla o (b) una armadura de cuero, un arco largo y 20 flechas.
- (a) Un arma marcial y un escudo o (b) dos armas marciales.
- (a) Una ballesta ligera y 20 virotes o (b) dos hachas de mano.
- (a) Un pack de aventurero o (b) un pack de explorador.

Estilo de combate

Adoptas un estilo de combate particular como tu especialidad. Escoge una de las siguientes opciones. No puedes coger la misma opción más de una vez, ni siquiera si más adelante se te da de nuevo la oportunidad de elegir.

Combate con armas grandes

Cuando saques 1 o 2 en un dado de daño de un ataque que realices con un arma cuerpo a cuerpo que empuñes con las dos manos, puedes volver a tirarlo, pero debes usar el nuevo resultado, incluso si es 1 o 2. El arma debe tener la propiedad «dos manos» o «versátil» para que puedas obtener este beneficio.

Combate con dos armas

Cuando luchas con dos armas, puedes añadir tu modificador por característica al daño del segundo ataque.

Defensa

Mientras llevas armaduras, recibes un bonificador de +1 a tu CA.

Duelista

Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano y ningún arma en la otra, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con ella.

Protección

Cuando una criatura que puedas ver ataque a un objetivo que no eres tú y que se encuentre a 5 pies de ti, puedes usar tu reacción para imponerle desventaja en la tirada de ataque. Debes llevar un escudo.

Tiro al blanco

Consigues un bonificador de +2 a las tiradas de ataque que hagas con armas a distancia.

Nuevas energías

Dispones de una fuente ilimitada de vitalidad a la que puedes recurrir para protegerte del daño. Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso prolongado o breve antes de poder usarlo otra vez.

Oleada de acción

A partir del nivel 2, puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y una posible acción adicional.

Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso prolongado o breve antes de poder usarlo otra vez. A partir del nivel 17, puedes usarlo dos veces antes de descansar, pero solo una vez por turno.

Arquetipo marcial

En el nivel 3 comienzas a seguir un arquetipo marcial de guerrero de tu elección; campeón o custodio (que se detallan al final de la descripción de esta clase). El arquetipo te otorga rasgos en el nivel 3 y de nuevo en los niveles 7, 10, 15 y 18.

Mejora de característica

Cuando alcanzas el nivel 4, y de nuevo en los niveles 6, 8, 12, 14, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Ataque adicional

A partir del nivel 5, puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque durante tu turno.

El número de ataques aumenta a tres cuando llegas al nivel 11 de esta clase y a cuatro cuando alcanzas el nivel 20.

Indomable

A partir del nivel 9, puedes repetir las tiradas de salvación que falles, aunque debes usar el nuevo resultado. No puedes volver a usar este rasgo hasta que no acabes un descanso prolongado.

Puedes usar este rasgo dos veces entre descansos en el nivel 13 y tres veces a partir del nivel 17.

Arquetipos marciales

Cada guerrero elige un enfoque diferente para mejorar su destreza en el combate. El arquetipo marcial que decidas emular refleja cuál es tu enfoque.

Campeón

El arquetipo de campeón se centra en perfeccionar la fuerza bruta. Aquellos que se modelan a sí mismos en este arquetipo combinan un riguroso entrenamiento con la excelencia física para infligir golpes devastadores.

Crítico mejorado

A partir del momento en que elijas este arquetipo en el nivel 3, consigues un crítico en tus ataques de arma con 19 o 20.



Guerrero

Nivel	Bonificador por competencia	Rasgos
1	+2	Estilo de combate, Nuevas energías
2	+2	Oleada de acción (1 uso)
3	+2	Arquetipo marcial
4	+2	Mejora de característica
5	+3	Ataque adicional
6	+3	Mejora de característica
7	+3	Rasgo del arquetipo marcial
8	+3	Mejora de característica
9	+4	Indomable (1 uso)
10	+4	Rasgo del arquetipo marcial
11	+4	Ataque adicional (2)
12	+4	Mejora de característica
13	+5	Indomable (2 usos)
14	+5	Mejora de característica
15	+5	Rasgo del arquetipo marcial
16	+5	Mejora de característica
17	+6	Oleada de acción (2 usos), Indomable (3 usos)
18	+6	Rasgo del arquetipo marcial
19	+6	Mejora de característica
20	+6	Ataque adicional (3)

Atleta notable
A partir del nivel 7, puedes sumar la mitad de tu bonificador por competencia (redondeado hacia arriba) a cualquier prueba de Fuerza, Destreza o Constitución en la que no lo uses aún.

Además, cuando realizas un salto de longitud corriendo, la distancia que puedes cubrir aumenta tantos pies como tu modificador por Fuerza.

Estilo de combate adicional
En el nivel 10, puedes elegir una segunda opción para el rasgo de clase *Estilo de combate.*

Crítico superior
A partir del nivel 15, tus ataques de arma consiguen un crítico con 18-20.

Superviviente
En el nivel 18, alcanzas el punto álgido de tu resistencia en batalla. Al principio de cada uno de tus turnos, recuperas un número de puntos de golpe igual a 5 + tu modificador por Constitución si te quedan menos de la mitad. No obtienes este beneficio si tienes 0 puntos de golpe.

Custodio
El arquetipo de custodio pertenece a aquellos guerreros dedicados a la protección y salvaguarda de a quienes han jurado defender. Se trata de soldados firmes, entrenados para proteger a figuras importantes como políticos notables, poderosos magos o aquellos lo suficientemente acaudalados como para permitirse sus servicios.

Protector experto
A partir del momento en que elijas este arquetipo en el nivel 3, obtienes el estilo de combate *Protección.* Además, no necesitas llevar un escudo para utilizar el rasgo. Si ya tienes *Protección,* obtienes otro estilo de combate de tu elección.

Aura de custodia
A partir del nivel 7, cualquier criatura amistosa que se encuentre a 10 pies de ti obtiene un bonificador de +1 a su CA. Este poder no se te aplica a ti mismo.

Segundo aliento
A partir del nivel 10, obtienes un segundo uso del rasgo de clase *Nuevas energías.* Además, puedes utilizarlo sobre una criatura amistosa que se encuentre a 5 pies de ti en lugar de sobre ti mismo.

Custodia extraordinaria
A partir del nivel 15, obtienes competencia con las tiradas de salvación de Destreza. El rasgo *Aura de custodia* incrementa su bonificador a +2 a la CA. Además, mientras lleves escudo, cualquier criatura amistosa que se encuentre a 10 pies de ti puede obtener ventaja, una única vez por asalto, en una tirada de salvación de Destreza.

Superviviente
En el nivel 18, eres capaz de resistir los peores golpes y seguir cumpliendo tu deber en combate. Obtienes un tercer uso del rasgo de clase *Nuevas energías.* Además, cualquier golpe crítico que se haga contra ti se convierte en un golpe normal.

HECHICERO

La mayor parte de los lanzadores de conjuros han hecho alguna clase de sacrificio para obtener sus poderes, sea un estudio disciplinado o una alianza con un ser de más allá de este mundo. Al hechicero, en cambio, el poder le corre por las venas desde su mismo nacimiento y ha debido aprender a dominarlo. Si quieres que tu personaje sea capaz de lanzar conjuros por tener algún tipo de antepasado mágico en su árbol genealógico, elige hechicero como clase de personaje.

Rasgos de clase

Como hechicero, consigues los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de golpe: 1d6 por nivel de hechicero
Puntos de golpe a nivel 1: 6 + tu modificador por Constitución
Puntos de golpe a niveles superiores: 1d6 (o 4) + tu modificador por Constitución por nivel de hechicero después del nivel 1

Competencias

Armadura: Ninguna
Armas: Ballestas ligeras, bastones, dagas, dardos, hondas
Herramientas: Ninguna
Tiradas de salvación: Constitución, Carisma
Habilidades: Elige dos entre Arcanos, Engañar, Intimidar, Perspicacia, Persuasión y Religión

Equipo

Empiezas con el siguiente equipo, además del equipo que te concede tu trasfondo:

- (a) Una ballesta ligera y 20 virotes o (b) cualquier arma sencilla.
- (a) Una bolsa de componentes o (b) un foco arcano.
- (a) Un pack de aventurero o (b) un pack de explorador.
- Dos dagas.

Lanzamiento de conjuros

Un evento de tu pasado o de la vida de un padre o ancestro dejó una marca indeleble en ti que te infundió magia arcana. Esta fuente de magia, sea cual sea su origen, alimenta tus conjuros.

Trucos

En el nivel 1, conoces cuatro trucos que elijas de la lista de conjuros de hechicero. Aprendes más trucos de hechicero de tu elección en niveles superiores, como se indica en la columna «Trucos» en la tabla del hechicero.

Espacios de conjuro

La tabla del hechicero muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros. Para hacerlo, debes gastar un espacio del mismo nivel que el del conjuro o superior. Recuperas todos los espacios que hayas gastado cuando termines un descanso prolongado. Por ejemplo, si conoces el conjuro de nivel 1 *Manos ardientes* y tienes un espacio de conjuro de nivel 1 disponible y otro de nivel 2, puedes lanzarlo usando cualquiera de los dos espacios.

Conjuros de nivel 1 y superior

Conoces dos conjuros de nivel 1 que elijas de la lista de conjuros de hechicero.

La columna «Conjuros» de la tabla del hechicero muestra cuándo aprendes nuevos conjuros. Los conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro. Por ejemplo, cuando llegas al nivel 3 de esta clase, puedes aprender un conjuro nuevo de nivel 1 o 2.

De manera adicional, cuando subes de nivel en esta clase, puedes reemplazar uno de tus conjuros de hechicero por otro de la lista de conjuros de hechicero, el cual también debe ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro.

Característica para lanzar conjuros

La característica con la que lanzas tus conjuros de hechicero es Carisma, dado que el poder de tu magia surge de tu capacidad para proyectar tu voluntad. Usas Carisma cuando un conjuro se refiera a tu característica para lanzar conjuros. Además, usas tu modificador por Carisma para establecer la CD de la tirada de salvación de los conjuros de hechicero que lances y cuando hagas una tirada de ataque con uno.

CD de la salvación de conjuros = 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Carisma
Modificador al ataque con conjuros = tu bonificador por competencia + tu modificador por Carisma

Foco para lanzar conjuros

Puedes utilizar un foco arcano como foco para lanzar tus conjuros de hechicero.

Origen sortílego

Elige un origen sortílego que describa la fuente de tu poder mágico innato, entre el linaje de dragón, el linaje del xion, el linaje de los Peregrinos o el linaje de la tierra. Tu elección te otorga rasgos en el nivel 1 y de nuevo en los niveles 6, 14 y 18.

Fuente de magia

En el nivel 2, accedes a una profunda fuente de magia dentro de ti. Esta fuente se representa mediante puntos de sortilegio, los cuales te permiten crear varios efectos mágicos.

Puntos de sortilegio

Tienes 2 puntos de sortilegio y consigues más conforme vas subiendo de nivel, como se indica en la columna «Puntos de sortilegio» de la tabla del hechicero. En ningún caso puedes tener más puntos de sortilegio de los que se muestran en la tabla para tu nivel. Recuperas todos los puntos de sortilegio gastados cuando terminas un descanso prolongado.

Lanzamiento flexible

Puedes usar tus puntos de sortilegio para conseguir espacios de conjuro adicionales y puedes sacrificar espacios de conjuro para conseguir puntos de sortilegio adicionales. Conforme vayas subiendo de nivel, aprenderás nuevas formas de usar tus puntos de sortilegio.

Crear espacios de conjuro. En tu turno, como acción adicional, puedes transformar los puntos de sortilegio que no hayas gastado en un espacio de conjuro. La tabla de crear espacios de conjuro muestra el coste para cada nivel. No puedes crear espacios de conjuro de nivel superior a 5.

Los espacios de conjuro que crees con este rasgo desaparecen al terminar un descanso prolongado.

Crear espacios de conjuro

Nivel de espacio de conjuro	Coste en puntos de sortilegio
1	2
2	3
3	5
4	6
5	7

Convertir un espacio de conjuro en puntos de sortilegio. En tu turno, como acción adicional, puedes gastar un espacio de conjuro y conseguir tantos puntos de sortilegio como el nivel del espacio.

Metamagia

En el nivel 3, consigues la capacidad de moldear tus conjuros para que se ajusten a tus necesidades. Consigues dos de las siguientes opciones de *Metamagia* de tu elección. Consigues otra más en el nivel 10 y en el nivel 17. Solo puedes usar la opción de *Metamagia* en un conjuro cuando lo lances, a menos que se indique lo contrario.



Conjuro acelerado

Cuando lanzas un conjuro cuyo tiempo de lanzamiento dura una acción, puedes gastar 2 puntos de sortilegio para cambiar el tiempo de lanzamiento a una acción adicional.

Conjuro cuidadoso

Cuando lanzas un conjuro que obliga a otras criaturas a hacer tiradas de salvación, puedes proteger a algunas de esas criaturas de la fuerza del conjuro. Para hacerlo, gasta 1 punto de sortilegio y elige tantas criaturas como tu modificador por Carisma (mínimo una criatura). Las criaturas elegidas tienen éxito automáticamente en la tirada de salvación.

Hechicero

						Espacios de conjuro por nivel de conjuro								
Nivel	**Bonificador por competencia**	**Puntos de sortilegio**	**Rasgos**	**Trucos**	**Conjuros**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
1	+2	-	Lanzamiento de conjuros, Origen sortílego	4	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	2	Fuente de magia	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	3	Metamagia	4	4	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	4	Mejora de característica	5	5	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	5	-	5	6	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	6	Rasgo de origen sortílego	5	7	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	7	-	5	8	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	8	Mejora de característica	5	9	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	9	-	5	10	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	10	Metamagia	6	11	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	11	-	6	12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	12	Mejora de característica	6	12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	13	-	6	13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	14	Rasgo de origen sortílego	6	13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	15	-	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	16	Mejora de característica	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	17	Metamagia	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	18	Rasgo de origen sortílego	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	19	Mejora de característica	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	20	Restablecimiento sortílego	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Conjuro duplicado
Cuando lanzas un conjuro que solo tiene una criatura como objetivo y que no tiene alcance personal, puedes gastar tantos puntos de sortilegio como el nivel del conjuro para elegir como objetivo del mismo conjuro a una segunda criatura dentro del alcance (1 punto de sortilegio si el conjuro es un truco). El conjuro no puede tener más de una criatura como objetivo. Por ejemplo, no puedes elegir *Proyectil mágico* ni *Rayo abrasador,* pero sí *Rayo de escharcha.*

Conjuro elevado
Cuando lanzas un conjuro que obliga a una o más criaturas a hacer una tirada de salvación para resistir sus efectos, puedes gastar 3 puntos de sortilegio para hacer que una de ellas tenga desventaja en la primera tirada de salvación que haga contra el conjuro.

Conjuro lejano
Cuando lanzas un conjuro con un alcance de 5 pies o más, puedes gastar 1 punto de sortilegio para duplicar el alcance.

Cuando lanzas un conjuro con un alcance de toque, puedes gastar 1 punto de sortilegio para hacer que el alcance del conjuro sea 30 pies.

Conjuro potenciado
Cuando tiras el daño de un conjuro, puedes gastar 1 punto de sortilegio para volver a tirar tantos dados de daño como tu modificador por Carisma (mínimo uno). Debes usar el nuevo resultado.

Puedes usar este rasgo incluso si ya has usado una opción de *Metamagia* diferente mientras lanzabas el conjuro.

Conjuro prolongado
Cuando lanzas un conjuro cuya duración es de un minuto o más, puedes gastar 1 punto de sortilegio para duplicar su duración, hasta un máximo de 24 horas.

Conjuro sutil
Cuando lanzas un conjuro, puedes gastar 1 punto de sortilegio para poder lanzarlo sin componentes verbales ni somáticos.

Mejora de característica
Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Restablecimiento sortílego
En el nivel 20, cuando termines un descanso breve, recuperas 4 puntos de sortilegio que hayas gastado.

Orígenes sortílegos
Cada hechicero afirma que su magia innata tiene diferentes orígenes.

Linaje de dragón
Tu magia proviene de la mezcla entre la magia de los dragones y tu sangre o la de tus ancestros. La mayoría de las veces, los hechiceros con este origen son capaces de rastrear a sus ancestros hasta un poderoso hechicero de los tiempos antiguos que hizo un trato con un dragón o que incluso aseguraba que tenía un padre dragón. Algunos de estos linajes están bien establecidos en el mundo, pero la mayoría son oscuros. Cualquier hechicero podría ser el primero de un nuevo linaje como resultado de un pacto o de alguna otra circunstancia excepcional.

Ancestro dragón
En el nivel 1, eliges un tipo de dragón como tu ancestro. Los rasgos que ganes después usarán el tipo de daño asociado con cada dragón.

Ancestro dragón

Dragón	Tipo de daño
Azul	Relámpago
Blanco	Frío
De bronce	Relámpago
De cobre	Ácido
De oro	Fuego
De oropel	Fuego
De plata	Frío
Negro	Ácido
Rojo	Fuego
Verde	Veneno

Puedes hablar, leer y escribir dragón. Además, cuando hagas una prueba de Carisma al interactuar con dragones, tu bonificador por competencia se duplica si se aplica a la prueba.

Fortaleza de dragón
Conforme la magia fluye por tu cuerpo, los rasgos físicos que heredaste de tus ancestros dragones emergen. En el nivel 1, tus puntos de golpe máximo aumentan en 1 y vuelven a aumentar en 1 cada vez que subas de nivel en esta clase.

Asimismo, algunas partes de tu piel están cubiertas por un brillo similar al de las escamas de un dragón. Cuando no lleves armadura, tu CA es igual a 13 + tu modificador por Destreza.

Afinidad elemental
A partir del nivel 6, cuando lanzas un conjuro que inflige el tipo de daño asociado a tu ancestro dragón, puedes sumar tu modificador por Carisma a una de las tiradas de daño de ese conjuro. Además, puedes gastar 1 punto de sortilegio para conseguir resistencia a ese tipo de daño durante 1 hora.

Alas de dragón
En el nivel 14, consigues la capacidad de hacer que de tu espalda broten un par de alas, adquiriendo una velocidad de vuelo igual a tu velocidad actual. Puedes crear estas alas como acción adicional durante tu turno. Duran hasta que las disipas como acción adicional durante tu turno.

No puedes sacar las alas mientras lleves armadura, a menos que la armadura esté creada para acomodarlas, y la ropa que no esté adaptada podría destruirse cuando se manifiesten.

Presencia de dragón
A partir del nivel 18, puedes canalizar la temerosa presencia de tu ancestro dragón para hacer que todos los que te rodeen queden hechizados o asustados. Como acción, puedes gastar 5 puntos de sortilegio para recurrir a este poder y crear un aura de temor o miedo (a tu elección) a una distancia de 60 pies. Durante 1 minuto o hasta que pierdas la concentración (como si estuvieras lanzando un conjuro), cada criatura hostil que empiece su turno en esta aura debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar hechizado (si eliges temor) o asustado (si eliges miedo) hasta que el aura se disipe. Si tiene éxito, se vuelve inmune a tu aura durante 24 horas.

Linaje del xion
El xion irradia energías que pueden alterar el cuerpo, la mente y la misma esencia de los seres vivos. La mayoría de quienes se ven tocados por dichas energías terminan mutados y enloquecidos, pero unos pocos desarrollan además grandes poderes mágicos.

Los hechiceros del xion son criaturas contrahechas y repugnantes, capaces de canalizar energía del interior de su mente para alimentar sus conjuros. Aborrecidos por la mayor parte de las culturas de Voldor, que los encierran o ejecutan sin dilación, suelen recluirse en zonas remotas o en Vajra, buscando soledad o comunidades mutantes en las que encontrar un nuevo hogar. Para estos hechiceros, el poder al que tienen acceso compensan el exilio y el odio.

Sangre impía

A partir del nivel 1, obtienes telepatía en un radio de 30 pies. Además, obtienes una mutación de la tabla de mutaciones menores.

Poder del abismo

A partir del nivel 6, como acción adicional puedes recuperar 1d3 puntos de sortilegio a cambio de verte afectado por alguna locura a corto plazo (página 163) que permanece hasta el final de tu próximo descanso breve. Cuando obtienes este rasgo, obtienes una segunda mutación de la tabla de mutaciones menores.

Adepto abominable

En el nivel 14, la influencia del xion transforma tu cuerpo y tu mente más allá de lo imaginable. Obtienes una mutación de la tabla de mutaciones mayores y una locura indefinida al azar (página 163) que no se puede curar de ninguna manera, ni siquiera mediante magia. Además, tienes ventaja con la habilidad Intimidar y desventaja con la habilidad Persuasión.

Engendro xiónico

A partir del nivel 18, la energía mágica del xion recorre tus venas creando extrañas distorsiones mágicas a tu alrededor. Obtienes una segunda mutación de la tabla de mutaciones mayores. Además, ningún conjuro de nivel 3 o inferior puede afectarte a menos que lo desees.

A partir de ahora se te considera una criatura de tipo aberración a todos los efectos.

Mutaciones menores

1d8	Efecto
1	**Anfibio.** Desarrollas branquias u otros órganos que te permiten respirar debajo del agua. A partir de ahora puedes respirar aire y agua.
2	**Piel escamada.** Tu piel se endurece y cuartea como la de un lagarto en un proceso doloroso que altera tu apariencia para siempre. Mientras no lleves armadura, tu CA es igual a 12 + tu modificador por Destreza.
3	**Vigor execrable.** Desarrollas órganos y glándulas que bombean la sangre con más fuerza, permitiéndote llevar a cabo grandes proezas físicas. Tienes ventaja en las pruebas y tiradas de salvación de Fuerza.
4	**Cientos de ojos.** Por todo el cuerpo te brotan innumerables ojos en una dolorosa metamorfosis. Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista. Se considera que tienes visión en 360º.
5	**Epitelios adhesivos.** Tus manos y pies están dotados de largos epitelios que te permiten caminar por las paredes como un lagarto. Tienes velocidad escalando de 30 pies.
6	**Piernas poderosas.** Tus extremidades se desarrollan de forma desaforada, permitiéndote saltar grandes distancias. Tu salto largo es de hasta 20 pies y tu salto de altura es de hasta 10 pies, tanto si empiezas corriendo como si no.
7	**Extremidad adicional.** En un proceso terrible, obtienes un apéndice operativo que puede tomar cualquier forma. Tienes una extremidad adicional con la que puedes empuñar armas ligeras. Además, tienes un segundo uso sin coste para interactuar con un objeto o rasgo del entorno por turno.
8	**Arma natural.** Tus manos o tu mandíbula cambian para convertirse en defensas naturales capaces de provocar un gran daño, como pinzas de cangrejo o fauces de tiburón. Obtienes un ataque de mordisco o garras que provoca 1d8 puntos de daño.

Mutaciones mayores

1d8	Efecto
1	**Alado.** De tu lomo surgen dos nervudas y correosas alas capaces de levantar tu peso del suelo. Adquieres una velocidad de vuelo igual a tu velocidad actual. No puedes sacar las alas mientras lleves armadura, a menos que la armadura esté creada para acomodarlas, y la ropa que no esté adaptada podría destruirse cuando se manifiesten.
2	**Corpulencia.** Tu masa se dobla o triplica en una metamorfosis que te transforma en un voluminoso ser capaz de soportar gran daño a costa de tu velocidad. Tu velocidad actual se reduce en 10 pies. Tu máximo de puntos de golpe aumenta en 2 por cada nivel de personaje actual y aumenta 2 más cada vez que subes de nivel.
3	**Escupir veneno.** Tu garganta y tu boca se deforman para dar lugar a un órgano capaz de generar y expulsar veneno (arma a distancia, alcance 30 pies). El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Carisma; si falla, recibe 4d8 puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.
4	**Desarrollo descomunal.** Tu cuerpo crece hasta convertirte en un gigante hinchado, desgarrándote la piel y provocando algún fenómeno de hipertrofia localizada. Se te considera bajo los efectos del conjuro *Agrandar* permanentemente. Este efecto no se puede disipar de ninguna manera.
5	**Cola de escorpión.** Con gran dolor, tu columna vertebral se alarga y refuerza hasta convertirse en un peligroso apéndice lleno de veneno (arma cuerpo a cuerpo, alcance 5 pies, daño 1d10 perforante). El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Carisma; si falla, recibe 4d8 puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.
6	**Mente indescifrable.** Alguna alteración del cerebro o una macrocefalia te cambia la mente, de manera que ciertas condiciones sencillamente no te afectan. Eres inmune a los estados hechizado y asustado.
7	**Biología insólita.** Tus órganos y tu anatomía se transforman en algo extraño. Cualquier golpe crítico que se haga contra ti se convierte en un golpe normal.
8	**Regeneración.** Tu organismo regenera tejidos a toda velocidad, dejándote cicatrices y tumores por todo el cuerpo. Recuperas 2 puntos de golpe al principio de cada uno de tus turnos. Si recibes daño por ácido o por fuego, este rasgo no funciona al principio de tu siguiente turno.

Linaje de los Peregrinos

Los Peregrinos dominaron Voldor durante años, creando razas para su propio beneficio. En ocasiones, algunos de estos seres inescrutables decidieron alterar la esencia de sus propios vástagos para crear algo más parecido a ellos, y a veces esa chispa que conectaba al esclavo con el creador perduraba el tiempo suficiente como para pasar de una generación a otra. En la actualidad, algunos sujetos son capaces de manejar poder mágico gracias a esa herencia y explotarla para avanzar hacia un estado de existencia más allá de la materia, similar al de sus creadores.

Sangre ancestral

A partir del nivel 1, puedes ver 60 pies en el Plano Etéreo cuando estás en el Plano Material y viceversa. Además, puedes hablar, leer y escribir peregrino.

Magia letal

A partir del nivel 1, cuando tengas ventaja en una tirada de ataque con un conjuro que inflija daño, puedes sumar tu modificador por Carisma a una de las tiradas de daño de ese conjuro.

Esencia etérea

A partir del nivel 6, como reacción, puedes gastar un punto de sortilegio para imponer desventaja en la tirada de ataque no mágico contra ti. Además, tienes resistencia al veneno y a la enfermedad.

Desplazamiento vil

En el nivel 14, consigues la capacidad de realizar pequeños saltos dimensionales a través del Páramo Sombrío. Una vez por turno, como acción adicional, puedes gastar un punto de sortilegio y realizar un movimiento en línea recta de hasta 30 pies. Durante ese movimiento puedes moverte a través de otras criaturas y objetos como si fuera terreno difícil y no provocas ataques de oportunidad. Además, aquellas criaturas cuyo espacio atravieses deben superar una prueba de Constitución CD tu CD de salvación de conjuros para no sufrir 1d8 + tu modificador por Carisma de daño necrótico.

Forma ectoplasmática

A partir del nivel 18, tu cuerpo coexiste entre los planos material y etéreo. Como acción adicional, puedes gastar 2 puntos de sortilegio para recurrir a este poder y entrar o salir del Plano Etéreo. Mientras estés en él, se te considera bajo los efectos del conjuro *Etereidad*. Además, a partir de ahora no necesitas respirar, comer ni beber, y no envejeces.

Linaje de la tierra

El mundo sufre. Los Peregrinos hicieron un gran daño al planeta y este se resiente liberando grandes energías de su propio núcleo, que en ocasiones afectan a los seres vivos y los transforman en portentos de la naturaleza. A medio camino entre el ser elemental terrestre y el ser vivo, estos hechiceros tienen un poder interior capaz de hacer temblar la tierra que enlaza más y más su alma con el propio Voldor. Algunos desean ayudar al mundo a recuperarse, otros prefieren desencadenar el poder del planeta para beneficiarse ellos mismos.



Ancestro terrano

A partir del nivel 1, cuando hagas un ataque con un arma cuerpo a cuerpo, puedes añadir tu modificador por Carisma al daño en lugar del de Fuerza. Puedes excavar piedra o tierra virgen no mágica, aunque perturbando el material por el que te mueves. Tu velocidad excavando es de 20 pies. Además, puedes hablar, leer y escribir terrano.

Armadura mineral

Conforme tu vínculo con la tierra se refuerza, tu cuerpo se refuerza con roca para protegerte de los golpes más fuertes. A partir del nivel 1, al terminar un descanso prolongado, obtienes 5 + tu nivel de hechicero puntos de armadura mineral hasta el próximo descanso prolongado. Estos puntos de armadura son puntos de golpe adicionales, que son siempre los primeros en sustraerse al sufrir daño.

Mientras conserves al menos 1 punto de armadura mineral, tienes resistencia al daño contundente, perforante y cortante no mágico.

Conexión con la tierra

A partir del nivel 6, como acción adicional, puedes gastar un punto de sortilegio para recuperar 1d8 + tu modificador por Carisma puntos de armadura mineral. En ningún caso puedes tener más puntos de armadura mineral que los que obtienes tras un descanso prolongado.

Además, mientras conserves al menos 1 punto de armadura mineral, eres inmune al daño por ácido.

Vínculo tectónico

En el nivel 14, consigues la capacidad de escuchar a la tierra a tu alrededor, adquiriendo sentido de la vibración en un radio de 60 pies. Además, mientras conserves al menos 1 punto de armadura mineral, eres inmune a la petrificación.

A partir del nivel 14, como acción adicional, puedes gastar un punto de sortilegio para recuperar 2d8 + tu modificador por Carisma puntos de armadura mineral. En ningún caso puedes tener más puntos de armadura mineral que los que obtienes tras un descanso prolongado.

Espíritu ctónico

A partir del nivel 18, puedes imponer tu voluntad sobre la tierra. Como acción, puedes gastar 5 puntos de sortilegio para recurrir a este poder y crear un terremoto centrado en ti mismo a una distancia de 60 pies. El suelo de esa área se vuelve terreno difícil. Todas las criaturas que estén en el suelo concentrándose deben hacer una tirada de salvación de Constitución. Si fallan, se desconcentran.

Durante 1 minuto o hasta que pierdas la concentración (como si estuvieras lanzando un conjuro), cada criatura hostil que empiece su turno en el suelo de esta área deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, queda tumbada. Además, infliges 50 puntos de daño contundente a cualquier estructura que esté en contacto con el suelo dentro del área.

Mutaciones del xion

Aunque las mutaciones provocadas por la radiación del xion son incontrolables y, por lo tanto, deberían ser aleatorias, son un rasgo relevante cuya elección puede influir en el funcionamiento del personaje. Aunque te animamos a confiar en el poder del xion y determinar sus dones mediante el todopoderoso azar, si eso va a resultar un impedimento para seguir el linaje del xion, trata de llegar a un acuerdo con el director de juego para seleccionar las mutaciones de otra manera. La diversión está por encima de todo.

MAGO

Los magos son los lanzadores de conjuros por antonomasia. Gracias a un profundo estudio y disciplina, han conseguido domeñar las artes arcanas. Aunque las exigencias del aprendizaje de la magia los han hecho sabios, también les ha impedido saber defenderse con las armas como otras clases de personaje. Si quieres que tu personaje sea un gran lanzador de hechizos, elige mago como clase de personaje.

Rasgos de clase

Como mago, consigues los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de golpe: 1d6 por nivel de mago
Puntos de golpe a nivel 1: 6 + tu modificador por Constitución
Puntos de golpe a niveles superiores: 1d6 (o 4) + tu modificador por Constitución por nivel de mago después del nivel 1

Competencias

Armadura: Ninguna
Armas: Ballestas ligeras, bastones, dagas, dardos, hondas
Herramientas: Ninguna
Tiradas de salvación: Inteligencia, Sabiduría
Habilidades: Elige dos entre Arcanos, Historia, Investigación, Medicina, Perspicacia y Religión

Equipo

Empiezas con el siguiente equipo, además del equipo que te concede tu trasfondo:

- (a) Un bastón o (b) una daga.
- (a) Una bolsa de componentes o (b) un foco arcano.
- (a) Un pack de erudito o (b) un pack de explorador.
- Un libro de conjuros.

Lanzamiento de conjuros

Como estudiante de magia arcana, tienes un libro de conjuros que contiene conjuros que muestran los primeros destellos del verdadero poder.

Trucos

En el nivel 1, conoces tres trucos de tu elección de la lista de conjuros de mago. En niveles superiores aprenderás más, como se muestra en la columna «Trucos» de la tabla del mago.

Libro de conjuros

En el nivel 1, tienes un libro de conjuros con seis conjuros de mago de nivel 1 de tu elección. Tu libro de conjuros es un repositorio de los conjuros de mago que conoces, excepto los trucos, los cuales tienes memorizados.

Preparar y lanzar conjuros

La tabla del mago muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros. Para hacerlo, debes gastar un espacio del nivel del conjuro o superior. Recuperas todos los espacios de conjuro gastados cuanto termines un descanso prolongado.

Tú preparas la lista de conjuros que puedes lanzar: elige un número de conjuros de mago de tu libro de conjuros igual a tu modificador por Inteligencia + tu nivel de mago (mínimo un conjuro). Los conjuros deben ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro.

Por ejemplo, si eres un mago de nivel 3, tienes cuatro espacios de conjuro de nivel 1 y dos de nivel 2. Con Inteligencia 16, tu lista de conjuros preparados puede incluir seis conjuros de nivel 1 o 2, en cualquier combinación, elegidos del libro de conjuros. Si preparas el conjuro de nivel 1 *Proyectil mágico,* puedes lanzarlo usando un espacio de nivel 1 o un espacio de nivel 2. Lanzar el conjuro no hace que se elimine de la lista de conjuros preparados.

Puedes cambiar tu lista de conjuros preparados durante un descanso prolongado. Preparar una nueva lista requiere pasar tiempo estudiando el libro de conjuros y memorizando los ensalmos y los gestos que hay que hacer para lanzar los conjuros: al menos 1 minuto por nivel de conjuro para cada conjuro de la lista.

Característica para lanzar conjuros

La característica con la que lanzas tus conjuros de mago es Inteligencia, dado que los aprendes a través del estudio y la memorización. Usas Inteligencia cuando un conjuro se refiera a tu característica para lanzar conjuros. Además, usas tu modificador por Inteligencia para establecer la CD de la tirada de salvación de los conjuros de mago que lances y cuando hagas una tirada de ataque con uno.

CD de la salvación de conjuros = 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Inteligencia
Modificador al ataque con conjuros = tu bonificador por competencia + tu modificador por Inteligencia

Lanzamiento ritual

Puedes lanzar cualquier conjuro de mago como si fuera un ritual si tiene la etiqueta «ritual» y si lo tienes en tu libro de conjuros. No necesitas tener el conjuro preparado.

Foco para lanzar conjuros

Puedes usar un foco arcano como foco para lanzar tus conjuros de mago.

Aprender conjuros de nivel 1 y superior

Cada vez que subes de nivel de mago, puedes añadir dos conjuros de mago de tu elección a tu libro de conjuros. Cada uno de estos conjuros debe ser de un nivel para el que tengas espacios de conjuro, como se indica en la tabla del mago. Durante tus aventuras, puedes encontrar otros conjuros que añadir (ver «Tu libro de conjuros»).

Recuperación arcana

Has aprendido a recuperar parte de tu energía arcana estudiando tu libro de conjuros. Una vez por día, cuando hagas un descanso breve, puedes recuperar espacios de conjuro. Los espacios de conjuro pueden tener un nivel combinado igual o menor que la mitad de tu nivel de mago (redondeando hacia arriba) y, como máximo, nivel 5. Por ejemplo, si eres un mago de nivel 4, puedes recuperar hasta un valor de dos niveles de espacios de conjuro. Puedes recuperar un espacio de conjuro de nivel 2 o dos espacios de conjuro de nivel 1.

Tradición arcana

Al nivel 2, comienzas a seguir una tradición arcana, que moldea tu forma de practicar la magia: la escuela de evocación, el estudioso de los planos o el artesano arcano (que se detallan al final de la descripción de esta clase). Tu elección te otorga rasgos en el nivel 2 y de nuevo en los niveles 6, 10 y 14.

Mago

				Espacios de conjuro por nivel de conjuro								
Nivel	**Bonificador por competencia**	**Rasgos**	**Trucos**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**
1	+2	Lanzamiento de conjuros, Recuperación arcana	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+2	*Tradición arcana*	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	Mejora de característica	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	-	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	+3	Rasgo de *Tradición arcana*	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	+3	Mejora de característica	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	-	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	+4	Rasgo de *Tradición arcana*	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	+4	-	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	+4	Mejora de característica	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	+5	Rasgo de *Tradición arcana*	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	+5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	+5	Mejora de característica	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	+6	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Maestría con conjuros	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Mejora de característica	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Conjuros de firma	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Mejora de característica

Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Maestría con conjuros

En el nivel 18, has conseguido tal maestría con ciertos conjuros que puedes lanzarlos a voluntad. Elige un conjuro de mago de nivel 1 y otro de nivel 2 que estén en tu libro de conjuros. Puedes lanzarlos a su menor nivel sin gastar un espacio de conjuro cuando los tengas preparados. Para lanzarlos a un nivel superior, debes gastar un espacio de conjuro con normalidad.

Dedicando 8 horas de estudio, puedes cambiar los conjuros por otros de mismo nivel.

Conjuros de firma

Cuando llegas al nivel 20, consigues maestría con dos conjuros poderosos y puedes lanzarlos con poco esfuerzo. Elige dos conjuros de mago de nivel 3 de tu libro de conjuros como tus conjuros de firma. Siempre tienes esos conjuros preparados y no se cuentan entre el número de conjuros que tienes preparados. Puedes lanzar cada uno de ellos a nivel 3 sin gastar espacios de conjuro. Cuando lo hagas, no puedes volver a hacerlo hasta que no termines un descanso prolongado o breve.

Si quieres lanzar cualquiera de estos conjuros a un nivel superior, debes gastar un espacio de conjuro con normalidad.

Tradiciones arcanas

El estudio de la magia es antiguo, se remonta a los primeros descubrimientos de los mortales de la magia. En los mundos de fantasía está bien establecido y hay varias tradiciones dedicadas a él. Las tradiciones arcanas más comunes del multiverso se centran en las escuelas de magia. Los magos de todas las épocas han catalogado cientos de conjuros, agrupándolos en categorías llamadas «escuelas». En algunos lugares, estas tradiciones son escuelas literalmente. En otras instituciones, son más bien departamentos académicos, con facultades rivales que compiten por estudiantes y financiación. Incluso los magos que entrenan a aprendices en la soledad de sus torres usan la división de la magia en escuelas como método de enseñanza, dado que los conjuros de cada escuela requieren dominar diferentes técnicas.



Tu libro de conjuros

Los conjuros que añadas a tu libro de conjuros conforme vayas subiendo de nivel reflejan la investigación arcana que vas llevando a cabo, así como los avances intelectuales que has hecho sobre la naturaleza del multiverso. Puedes encontrarte conjuros durante tus aventuras. Por ejemplo, puedes descubrir un conjuro escrito en un pergamino en el cofre de un mago maligno o en un tomo polvoriento de una antigua biblioteca.

Copiar un conjuro en el libro. Cuando encuentres un conjuro de mago de nivel 1 o superior, puedes añadirlo a tu libro de conjuros si es de un nivel de conjuro que puedes preparar y si puedes dedicar tiempo a descifrarlo y copiarlo. Esta tarea implica reproducir la esencia del conjuro y luego descifrar el sistema único de anotación utilizado por el mago que lo escribió. Debes practicar el conjuro hasta que entiendas los sonidos o los gestos que requiere, y luego transcribirlo en tu libro de conjuros usando tu propia anotación.

Por cada nivel de conjuro, el proceso lleva 2 horas y cuesta 50 po. El precio representa los componentes materiales que gastas mientras experimentas con el conjuro para dominarlo, así como las tintas de calidad que necesitas para anotarlo. Una vez le hayas dedicado tiempo y dinero, puedes preparar el conjuro igual que el resto de tus conjuros.

Reemplazar el libro. Puedes copiar un conjuro de tu propio libo de conjuros en otro libro, por ejemplo, si quieres hacer una copia de seguridad. Esto se hace igual que copiar un conjuro nuevo en tu libro de conjuros, pero es más rápido y fácil, dado que entiendes tu propia anotación y ya sabes cómo lanzar el conjuro. Solo necesitas gastar 1 hora y 10 po por cada nivel del conjuro copiado.

Si pierdes tu libro de conjuros, puedes usar el mismo proceso para transcribir los conjuros que tienes preparados en un nuevo libro de conjuros. Completar el resto de tu libro de conjuros requiere que encuentres nuevos conjuros, como siempre. Por esta razón, muchos magos guardan copias de seguridad de sus libros de conjuros en un lugar seguro.

La apariencia del libro. Tu libro de conjuros es una compilación única de conjuros, con sus propias florituras y notas al margen. Puede ser un volumen de cuero liso funcional que recibiste como regalo de tu maestro, un tomo de gran valor delicadamente encuadernado que encontraste en una antigua biblioteca o incluso una colección de notas dispersas que uniste después de perder tu anterior libro de conjuros en un accidente.

Escuela de evocación

Centras tu estudio en magia capaz de crear poderosos efectos elementales, como frío intenso, fuego abrasador, truenos vibrantes, relámpagos chispeantes y ácido ardiente. Algunos evocadores encuentran cómo aplicarlos a usos militares, utilizándolos como artillería para derribar los ejércitos enemigos desde la distancia. Otros usan estos espectaculares poderes para proteger a los débiles, mientras que otros se ganan la vida como bandidos, aventureros o aspirantes a tiranos.

Erudito de la evocación

A partir del momento en que seleccionas esta escuela en el nivel 2, el oro y el tiempo que debes gastar para copiar un conjuro de evocación en tu libro de conjuros se reducen a la mitad.

Esculpir conjuros

A partir del nivel 2, puedes crear «bolsas» de relativa seguridad para los efectos de tus conjuros de evocación. Cuando lances un conjuro de evocación que afecte a otras criaturas que puedas ver, puedes elegir un número de ellas igual a 1 + el nivel del conjuro. Las criaturas elegidas superan automáticamente la tirada de salvación contra el conjuro y no reciben daño si normalmente hubieran recibido la mitad de daño por haber tenido éxito en la tirada.

Truco potenciado

A partir del nivel 6, el daño de tus trucos afecta incluso a criaturas que evitan el impacto del efecto. Cuando una criatura tiene éxito en una tirada de salvación contra tu truco, recibe la mitad del daño (si lo hay), pero no sufre los efectos adicionales.

Evocación potenciada

A partir del nivel 10, añades tu modificador por Inteligencia a una tirada de daño de cualquier conjuro de evocación que lances.

Canalización forzada

A partir del nivel 14, puedes incrementar el poder de tus conjuros más simples. Cuando lances un conjuro de mago de nivel 1 a 5 que inflija daño, puedes infligir el máximo de daño con ese conjuro.

La primera vez que lo hagas, no sufres ningún efecto adverso, pero si vuelves a usar este rasgo antes de terminar un descanso prolongado, recibes 2d12 puntos de daño necrótico por cada nivel de conjuro inmediatamente después de lanzarlo. Cada vez que vuelvas a usar este rasgo antes de terminar un descanso prolongado, el daño necrótico por nivel de conjuro aumenta en 1d12. Este daño ignora la resistencia y la inmunidad.

Estudioso de los planos

Aunque para muchos Voldor es un lugar único, existe una miríada de mundos a lo largo de los distintos planos de existencia, algunos tremendamente similares y otros completamente distintos, desde lugares donde el agua cubre la superficie hasta otros donde el fuego y la lava resquebrajan el suelo entre temblores. Algunos planetas están rodeados de enormes astros que los iluminan a perpetuidad, mientras que otros se hallan sumidos en oscuridad constante. Los Peregrinos son maestros de moverse entre estos planos y algunos de los magos que siguen sus pasos han descubierto maneras de acceder a estos mundos alternativos.

Erudito planar

A partir del momento en que seleccionas esta escuela en el nivel 2, el oro y el tiempo que debes gastar para copiar conjuros que sirvan para invocar criaturas en tu libro de conjuros se reducen a la mitad.

Sintonía de la existencia
En el momento de elegir esta escuela, debes elegir un mundo de la tabla de tipos de mundo. Se considera que has establecido algún tipo de conexión con un mundo paralelo dentro de esa categoría y que estás en sintonía con ese tipo de mundo. Adquieres resistencia al daño relacionado con ese tipo de mundo. También aprendes el conjuro *Encontrar familiar* si no lo conoces ya. Puedes elegir que tu familiar provenga de ese mundo y que tenga las ventajas asociadas a su tipo.

Tipos de mundos

Tipo de mundo	Tipo de daño	Ventaja
Acuático	Frío	Anfibio, Velocidad natatoria (30)
Flotante	Relámpago	Velocidad de vuelo (30 pies)
Volcánico	Fuego	Aspecto pétreo (+2 puntos de golpe por cada dado de golpe)
Luminoso	Radiante	Regeneración (igual al bonificador de Constitución)
Oscuro	Necrótico	Visión en la oscuridad (120 pies), Resistencia a la magia, Sensibilidad a la luz

Invocar fauna exótica
En el nivel 6, obtienes la habilidad para traer a este plano criaturas nativas de un plano con el que te has familiarizado y controlarlas durante un breve periodo de tiempo. Empleando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, puedes lanzar el conjuro de druida *Conjurar animales* al mismo nivel. Dado que se trata de criaturas de otra realidad, tienen las ventajas explicadas en la tabla de tipos de mundo y resistencia al tipo de daño relacionado. Los animales convocados de este modo tienen diferencias físicas notables respecto a los animales del plano del convocador, que son las que les han permitido sobrevivir en ambientes tan exóticos.

Conocedor de mundos distantes
A partir del nivel 10, obtienes el conocimiento de entrar en contacto con otro mundo completamente distinto a los que conoces. Elige otro tipo de mundo de la tabla con el que estar en sintonía. La relación con este mundo y el que ya elegiste al nivel 2 se estrecha, por lo que a partir de este nivel se te considera inmune a los tipos de daño de los mundos con los que tienes sintonía.

Mundos inimaginables
A medida que tus capacidades aumentan, mundos más extraños y con criaturas menos parecidas a las de tu realidad quedan a tu alcance. En el nivel 14 obtienes sintonía con un tercer tipo de mundo de la lista. A partir de dicho nivel cada vez que empleas la habilidad Invocar fauna exótica las criaturas convocadas pueden beneficiarse de las ventajas de dos tipos de mundo distintos con los que tengas sintonía.

Artesano arcano
Mientras que para la mayoría de magos la magia consiste en el estudio y la disciplina mental, los artesanos arcanos han refinado un arte mucho más mundano: el de potenciar las capacidades físicas de los objetos empleando las corrientes de poder arcano. Siguiendo unas enseñanzas que pasan de maestro a aprendiz, estos lanzadores de conjuros dominan los asuntos arcanos con la misma habilidad que el martillo y la forja. Gracias al xion, el maravilloso mineral dejado por los Peregrinos, estos artesanos han llevado sus obras a un nivel elevado y los más expertos pueden incluso manipular las reservas arcanas que se esconden dentro de dicho mineral.

Erudito artesano
A partir del momento en que seleccionas esta escuela en el nivel 2, obtienes competencia con herramientas de herrero. Como acción, puedes reparar un objeto o constructo con un toque de tu mano, haciendo que recupere tantos puntos de golpe como 1d6 + la mitad de tu nivel de mago. Puedes realizar esta acción tantas veces como tu bonificador de Inteligencia. Los usos se recargan al completar un descanso prolongado.

Golpe en los engranajes
A partir del nivel 2, siempre que realices daño a un constructo o un objeto, bien empleando un arma o un conjuro, puedes añadir 1d8 al daño. Este rasgo solo puede emplearse una vez por asalto. A partir del nivel 10, la bonificación de daño pasa a ser 2d8.

Toque de artesano
A partir del nivel 6, puedes emplear un espacio de conjuro de nivel 2 o superior para encantar un arma, una armadura o un escudo tocándolo. Un arma encantada pasa a considerarse un objeto mágico con un bonificador de +1, bien al ataque, al daño o a la CA. El efecto permanece hasta que se realiza un descanso breve o prolongado. Solo puedes encantar de dicha manera tantos objetos simultáneamente como tu bonificador de Inteligencia. En caso de superar ese límite, el encantamiento del primer objeto realizado desaparece.

A partir del nivel 11, cuando usas el rasgo *Toque de artesano* empleando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el bonificador del objeto pasa a ser de +2 en vez de +1.

Genialidad de maestro
A partir del nivel 10, obtienes la capacidad de cargar objetos mágicos o creaciones de xion con tu capacidad arcana. Como acción, puedes emplear un espacio de conjuro y, tocando el objeto mágico o de xion, cargarlo tantas veces como el nivel del espacio de conjuro empleado. También has aprendido a descargar objetos arcanos, por lo que puedes emplear una acción y un espacio de conjuro para restar tantas cargas como el nivel del espacio de conjuro empleado de un objeto mágico o de xion que se encuentre como máximo a 5 pies de distancia.

Creación sublime
A partir del nivel 14, puedes emplear tu conocimiento para invocar un poderoso constructo de valor de desafío 7 o inferior, por ejemplo, un guardián escudo. Llevar a cabo está invocación requiere de un minuto de tiempo de lanzamiento y tiene como duración una hora, tiempo que requiere de la concentración del mago.

El constructo aparece en un espacio sin ocupar a 10 pies o menos de ti y se considera amistoso hacia ti y tus compañeros. Queda inservible cuando sus puntos de golpe se reducen a 0 o cuando el conjuro termine. El constructo tiene sus propios turnos y debes tirar iniciativa por él. Obedece cualquier orden verbal que le des (no requiere que realices ninguna acción). Si no le das ninguna orden, se defiende de criaturas hostiles, pero, si no las hay, no realiza ninguna acción. Si pierdes la concentración, el constructo no se desactiva, sino que, al perder el control sobre él, se vuelve hostil hacia ti y tus compañeros y podría atacaros. En este estado no se puede desactivar, pero queda inservible una hora después de que lo hayas convocado.

Los monjes son aventureros que se han centrado en el descubrimiento de sí mismos. Mediante la autocontemplación y la disciplina, han perfeccionado su cuerpo y su alma, de forma que combaten con las manos desnudas con la misma habilidad que un soldado lo hace con su espada. Si quieres que tu personaje sea un combatiente experto en artes marciales, elige monje como clase de personaje.

Rasgos de clase

Como monje, tienes los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de golpe: 1d8 por nivel de monje
Puntos de golpe a nivel 1: 8 + tu modificador por Constitución
Puntos de golpe a niveles superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador por Constitución por nivel de monje después del nivel 1

Competencias

Armadura: Ninguna
Armas: Armas sencillas, espadas cortas
Herramientas: Elige un tipo de herramienta de artesano o un instrumento musical
Tiradas de salvación: Fuerza, Destreza
Habilidades: Elige dos entre Acrobacias, Atletismo, Historia, Perspicacia, Religión y Sigilo

Equipo

Empiezas con el siguiente equipo, además del equipo que te concede tu trasfondo:

- (a) Una espada corta o (b) cualquier arma sencilla.
- (a) Un pack de aventurero o (b) un pack de explorador.
- 10 dardos.

Defensa sin armadura

A partir del nivel 1, mientras no lleves ni armadura ni escudo, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Sabiduría.

Artes marciales

En el nivel 1, tu práctica en las artes marciales te permite dominar estilos de combate que usan impactos desarmados y armas de monje, que son espadas cortas y cualquier arma cuerpo a cuerpo sencilla que no tenga la propiedad «dos manos» o «pesada». Obtienes los siguientes beneficios mientras estás desarmado o solo blandes armas de monje y no llevas ni armadura ni escudo:

- Puedes usar Destreza en lugar de Fuerza en los ataques y las tiradas de daño que realices sin armas o con armas de monje.
- Puedes tirar 1d4 en lugar del daño habitual de tu impacto desarmado o arma de monje. Este dado cambia según vas consiguiendo niveles de monje, como se indica en la columna de «Artes marciales» de la tabla del monje.
- Cuando en tu turno realizas una acción de ataque desarmado o con un arma de monje, puedes realizar un impacto desarmado como acción adicional. Por ejemplo, si realizas una acción de ataque con un bastón, también puedes realizar un impacto desarmado como acción adicional, asumiendo que todavía no hayas hecho una acción adicional durante ese turno.

Ciertos monasterios usan tipos de armas de monje especializadas. Por ejemplo, puedes usar dos clavas de madera conectadas por una cadena corta (que se llama *nunchaku*) o una hoz con una hoja más corta y recta (que se llama *kama*). Independientemente del nombre que uses para tu arma de monje, puedes usar las estadísticas de juego que se indican para el arma.

Ki

A partir del nivel 2, tu entrenamiento te permite utilizar la energía mística del ki. Tu acceso a esta energía se representa mediante un número de puntos de ki. Tu nivel de monje determina el número de puntos que tienes, como se indica en la columna de «Puntos de ki» de la tabla del monje.

Puedes gastar estos puntos para activar varios rasgos de ki. Empiezas conociendo tres: *Ráfaga de golpes, Defensa paciente* y *Paso del viento.* Conforme vas subiendo de nivel en esta clase, vas ganando rasgos de ki.

Cuando gastas 1 punto de ki, este no vuelve a estar disponible hasta que no termines un descanso prolongado o breve, al final del cual recuperas todos los puntos gastados. Debes pasar al menos 30 minutos de descanso meditando para recuperar tus puntos de ki.

Algunos de tus rasgos de ki requieren que tu objetivo haga una tirada de salvación para resistir sus efectos. La CD de la tirada de salvación se calcula de este modo:

CD salvación de ki = 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Sabiduría

Ráfaga de golpes

Inmediatamente después de realizar tu acción de ataque durante tu turno, puedes gastar 1 punto de ki para realizar dos impactos desarmados como acción adicional.

Defensa paciente

Puedes gastar 1 punto de ki para realizar una acción de esquivar como acción adicional durante tu turno.

Paso del viento

Puedes gastar 1 punto de ki para realizar una acción de retirarse o esprintar como una acción adicional durante tu turno. Tu distancia de salto se duplica durante ese turno.

Movimiento sin armadura

A partir del nivel 2, tu velocidad aumenta en 10 pies mientras no lleves ni armadura ni escudo. Este bonificador aumenta cuando alcanzas ciertos niveles de monje, como se indica en la tabla del monje.

En el nivel 9, consigues la capacidad de moverte por superficies verticales y sobre líquidos durante tu turno sin caer mientras te mueves.

Tradición monástica

Cuando llegas al nivel 3, te encomiendas a una tradición monástica de tu elección, como el camino de la mano abierta, el camino de la guerra o el camino del xion (que se detallan al final de la descripción de esta clase). Tu tradición te otorga rasgos en el nivel 3 y de nuevo en los niveles 6, 11 y 17.

Monje

Nivel	Bonificador por competencia	Artes marciales	Puntos de ki	Movimiento sin armadura (en pies)	Rasgos
1	+2	1d4	-	-	Defensa sin armadura, Artes marciales
2	+2	1d4	2	+10	Ki, Movimiento sin armadura
3	+2	1d4	3	+10	Tradición monástica, Desviar proyectiles
4	+2	1d4	4	+10	Mejora de característica, Caída lenta
5	+3	1d6	5	+10	Ataque adicional, Golpe aturdidor
6	+3	1d6	6	+15	Impacto de ki, rasgo de Tradición monástica
7	+3	1d6	7	+15	Evasión, Quietud de la mente
8	+3	1d6	8	+15	Mejora de característica
9	+4	1d6	9	+15	Mejora de Movimiento sin armadura
10	+4	1d6	10	+20	Pureza de cuerpo
11	+4	1d8	11	+20	Rasgo de Tradición monástica
12	+4	1d8	12	+20	Mejora de característica
13	+5	1d8	13	+20	Lengua del sol y la luna
14	+5	1d8	14	+25	Alma de diamante
15	+5	1d8	15	+25	Cuerpo eterno
16	+5	1d8	16	+25	Mejora de característica
17	+6	1d10	17	+25	Rasgo de Tradición monástica
18	+6	1d10	18	+30	Cuerpo vacío
19	+6	1d10	19	+30	Mejora de característica
20	+6	1d10	20	+30	Yo perfecto

Desviar proyectiles

A partir del nivel 3, puedes usar tu reacción para desviar o atrapar un misil cuando te impacte un ataque de arma a distancia. Cuando lo hagas, el daño que recibes del ataque se reduce en 1d10 + tu modificador por Destreza + tu nivel de monje.

Si reduces el daño a 0, puedes atrapar el misil si es lo suficientemente pequeño como para caber en una mano y tienes al menos una mano libre. En este caso, puedes gastar 1 punto de ki para hacer un ataque a distancia con el arma o la munición que acabas de coger como parte de la misma reacción. Realizas este ataque como si tuvieras competencia y el misil cuenta como un arma de monje que tiene distancia normal de 20 pies y distancia larga de 60 pies.

Mejora de característica

Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Caída lenta

A partir del nivel 4, puedes usar tu reacción para reducir cualquier daño por caída que recibas. Este daño se reduce un número igual a tu nivel de monje multiplicado por 5.

Ataque adicional

A partir del nivel 5, puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realizas una acción de ataque durante tu turno.

Golpe aturdidor

A partir del nivel 5, puedes interferir en el flujo de ki del cuerpo de un oponente. Cuando impactes a otra criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar 1 punto de ki para intentar infligir un golpe aturdidor. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución para no quedarse aturdido hasta el final de tu siguiente turno.

Impactos de ki

A partir del nivel 6, tus impactos sin arma cuentan como si fueran mágicos a efectos de superar la resistencia y la inmunidad a ataques y daño no mágicos.

Evasión

En el nivel 7, tu agilidad instintiva te permite esquivar algunos efectos de área, como el aliento de rayo de un dragón azul o el conjuro *Bola de fuego.* Cuando estés sujeto a un efecto que te permita hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad del daño, en lugar de eso no recibes ningún daño si tienes éxito en la tirada de salvación y solo la mitad si fallas.

Quietud de la mente

A partir del nivel 7, puedes utilizar tu acción para eliminar un efecto que te haya dejado hechizado o asustado.

Pureza del cuerpo

En el nivel 10, tu maestría de tu flujo de ki te hace inmune a las enfermedades y al veneno.

Lengua del sol y la luna

A partir del nivel 13, aprendes a tocar el ki de otras mentes para entender todas las lenguas habladas. Además, cualquier criatura que entienda una lengua determinada puede entender lo que digas.

Alma de diamante

A partir del nivel 14, tu maestría del ki te otorga competencia con todas las tiradas de salvación. Además, cuando hagas una tirada de salvación y falles, puedes gastar 1 punto de ki para volver a tirar los dados y coger el segundo resultado.

Cuerpo eterno

En el nivel 15, tu ki evita que sufras la fragilidad de la vejez, y no puedes envejecer mágicamente, aunque todavía puedes morir de viejo. Además, ya no necesitas comida ni agua.

Cuerpo vacío

A partir del nivel 18, puedes utilizar tu acción para gastar 4 puntos de ki y volverte invisible durante 1 minuto. Durante ese tiempo, también tienes resistencia a todo tipo de daño salvo al daño por fuerza.

Además, puedes gastar 8 puntos de ki para lanzar el conjuro *Proyección astral* sin componentes materiales. Cuando lo hagas, no puedes llevarte ninguna otra criatura contigo.

Yo perfecto

En el nivel 20, cuanto tires iniciativa y no te queden puntos de ki, recuperas 4 puntos ki.

Tradiciones monásticas

En los monasterios que hay dispersos por el multiverso, existen tres tradiciones monásticas. La mayoría de los monasterios practican solo una tradición, pero unos pocos respetan las tres e instruyen a cada monje de acuerdo a sus aptitudes e intereses. Las tres tradiciones se basan en las mismas técnicas básicas, pero van divergiendo conforme los estudiantes se especializan. Por ello, un monje tiene que elegir una tradición solo cuando llega al nivel 3.

El camino de la mano abierta

Los monjes de la mano abierta son los mejores maestros del combate con artes marciales, ya sea con o sin armas. Aprenden las técnicas para empujar y derribar a sus oponentes, manipular el ki para curarse y practicar meditación avanzada que puede protegerlos del daño.

Técnica de la mano abierta

A partir del momento en que elijas esta tradición en el nivel 3, puedes manipular el ki de tu enemigo cuando uses el tuyo. Cuando impactes a una criatura con uno de los ataques que te concede tu rasgo *Ráfaga de golpes,* puedes imponer uno de los siguientes efectos en ese objetivo:

- Debe superar una tirada de salvación de Destreza para no quedar tumbado.
- Debe realizar una tirada de salvación de Fuerza. Si falla, puedes empujarlo y alejarlo hasta 15 pies de ti.
- No puede hacer reacciones hasta el final de tu siguiente turno.

Integridad del cuerpo

En el nivel 6, consigues la capacidad de curarte a ti mismo. Como acción, puedes recuperar puntos de golpe igual a tu nivel de monje multiplicado por 3. Debes terminar un descanso prolongado antes de poder usar este rasgo de nuevo.

Tranquilidad

A partir del nivel 11, puedes entrar en una meditación especial que te rodea con un aura de paz. Al final de un descanso prolongado, consigues el efecto del conjuro *Santuario,* que dura hasta el principio de tu siguiente descanso prolongado (el conjuro puede acabar antes de la forma habitual). La CD de la tirada de salvación del conjuro es igual a 8 + tu modificador por Sabiduría + tu bonificador por competencia.

Palma temblorosa

En el nivel 17, consigues la capacidad de provocar vibraciones letales en el cuerpo de alguien. Cuando impactes sin armas a una criatura, puedes gastar tres puntos de ki para empezar estas vibraciones impredecibles, las cuales duran tantos días como tu nivel de monje. Las vibraciones son inofensivas a menos que uses tu acción para acabar con ellas, para lo cual el objetivo y tú debéis estar en el mismo plano de existencia. Al hacerlo, la criatura debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla, sus puntos de golpe se reducen a 0. Si tiene éxito, recibe 10d10 puntos de daño necrótico.

Solo puedes tener a una criatura a la vez bajo el efecto de este rasgo. Puedes terminar con las vibraciones sin usar una acción, pero en ese caso no provocan el daño.

El camino de la guerra

Los monjes que siguen el camino de la guerra son luchadores que se hacen uno con su arma, siendo capaces de realizar grandes portentos al blandir su armamento tradicional. Siguiendo este camino buscan convertirse en seres perfectos y equilibrados, cercanos a un tipo de divinidad de violencia pura y lucha elegante gracias a un físico superior y una mente en calma. Algunos se transforman en peregrinos justicieros que buscan templarse en aventuras y búsquedas como el herrero templa sus armas, otros se dedican a servir a los grandes poderes de sus reinos y países. Los peores son aquellos que dedican sus esfuerzos a la búsqueda egoísta de la perfección, convirtiéndose en matones y criminales mercenarios que ponen sus habilidades a disposición del mejor postor.

Armas superiores

En los niveles 3, 6, 11 y 17 consigues acceder al entrenamiento de una nueva arma. Elige esta arma (látigo, hoja lunar, arco corto y sable del agua) y consulta la lista rasgos asociados.

Aprendizaje con látigo

A partir del nivel 3, tienes competencia con el látigo y para ti se considera arma de monje.

A partir del nivel 6, puedes desviar proyectiles utilizando tu látigo. Cuando utilizas el rasgo *Desviar proyectiles* portando un



látigo, añades tu dado de *Artes marciales* a la cantidad de daño que reduces. Sigues necesitando una mano libre para poder atrapar el proyectil.

A partir del nivel 11, cuando un atacante dentro del alcance de tu látigo realice un ataque cuerpo a cuerpo, puedes usar tu reacción para gastar 1 punto de ki y tratar de interrumpirlo. El atacante debe superar una tirada de salvación de Destreza para no fallar el ataque.

A partir del nivel 17, puedes realizar la acción de presa utilizando el látigo en lugar de una mano libre contra criaturas dentro del alcance del látigo.

Aprendizaje con hoja lunar (alabarda)

A partir del nivel 3, tienes competencia con alabarda y para ti se considera arma de monje.

A partir del nivel 6, tus ataques con alabarda cuentan como si fueran mágicos a efectos de superar la resistencia y la inmunidad a ataques y daño no mágicos.

A partir del nivel 11, cuando utilizas tu rasgo de monje *Ráfaga de golpes,* puedes impactar con la alabarda en lugar de sin armas.

A partir del nivel 17, cuando esgrimes una alabarda, esta arma añade 10 pies a tu alcance cuando atacas con ella, así como cuando determinas tu alcance para hacer los ataques de oportunidad con ella, en lugar de los 5 pies que otorga su propiedad de alcance.

Aprendizaje con arco corto

A partir del nivel 3, para ti el arco corto se considera arma de monje.

A partir del nivel 6, no sufres desventaja cuando realizas un ataque a distancia con un arco corto si estás a menos de 5 pies de una criatura hostil que puedas ver y que no esté incapacitada.

A partir del nivel 11, puedes utilizar tu rasgo de monje *Golpe aturdidor* con el arco corto.

A partir del nivel 17, tus tiradas de ataque con arco corto nunca tienen desventaja.

Aprendizaje con sable del agua (espada larga)

A partir del nivel 3, tienes competencia con la espada larga y para ti se considera arma de monje.

A partir del nivel 6, cuando causas daño a una criatura con un ataque de espada larga, consigues un bonificador de +2 a la CA contra todos los ataques subsecuentes que haga esa criatura durante el resto de su turno.

A partir del nivel 11, tus impactos desarmados de *Ráfaga de golpes* tienen ventaja contra las criaturas a las que hayas causado daño con tu espada larga durante el mismo turno.

A partir del nivel 17, consigues un crítico en tus ataques de espada larga con 19 o 20.

El camino del xion

Los monjes del xion pertenecen a una antigua orden fundada bajo el yugo de los Peregrinos con el objetivo de combatir a sus tiranos. Mediante una serie de grabados en la piel realizados con vítreo de xion, estos monjes encauzan su ki sobre los planos mágicos, perturbando sus efectos. En la actualidad, estos monjes recorren Voldor buscando indicios de los Peregrinos y sus creaciones para erradicar definitivamente su legado y obtener el vítreo de xion que necesitan para sus grabados místicos.

Técnica del vacío arcano

A partir del momento en que elijas esta tradición en el nivel 3, puedes manipular tu ki para influir en los flujos arcanos del enemigo. Cuando impactes a una criatura con uno de los ataques que te concede tu rasgo *Ráfaga de golpes,* puedes imponer uno de los siguientes efectos en ese objetivo:

- Debe superar una tirada de salvación de su característica para lanzar conjuros. Si falla, puedes eliminar uno de sus conjuros activos de hasta nivel 3.
- Debe superar una tirada de salvación de su característica para lanzar conjuros. Si falla, pierde uno de sus espacios de conjuro a su elección.
- Si la criatura debe realizar una prueba de concentración por el daño recibido en el ataque, la CD es igual al total del daño recibido.

Pureza del xion

En el nivel 6, consigues la capacidad de anular la magia mediante tu ki. Como reacción, puedes gastar 3 o más puntos de ki para interrumpir el lanzamiento de conjuro de una criatura situada a 15 pies o menos de ti. El conjuro interrumpido no tiene efecto si su nivel es igual o menor que el número de puntos de ki gastados. Si su nivel es superior, haz una prueba de Sabiduría CD 10 + el nivel de conjuro. Si tienes éxito, la criatura falla y su conjuro no tiene efecto.

Desviar proyectiles mágicos

A partir del nivel 11, puedes desviar los ataques mágicos como si fuesen meras flechas en el aire. Puedes utilizar tu rasgo de *Desviar proyectiles* contra conjuros que requieran tiradas de ataque a distancia contra ti y causen daño. Cuando lo hagas, el daño que recibes del ataque se reduce en 1d10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Sabiduría + tu nivel de monje.

Si reduces el daño a 0, puedes gastar 2 puntos de ki para hacer un ataque a distancia, desviando el conjuro hacia otro objetivo como parte de la misma reacción. Realizas este ataque como si tuvieras competencia y el conjuro tiene distancia normal de 20 pies y distancia larga de 40 pies. Si el conjuro tiene efectos adicionales, los sufres con normalidad salvo que logres reducir el daño a 0, en cuyo caso no sufres ninguno.

Aura de vacío

En el nivel 17, obtienes la capacidad de anular los flujos arcanos que te rodean mediante el uso de tu ki. Puedes utilizar tu acción para gastar 5 puntos de ki y activar tu aura de vacío. Se te considera bajo los efectos del conjuro *Campo antimagia* durante los próximos 10 minutos. No requiere concentración ni puedes anularlo voluntariamente antes de tiempo, aunque puede finalizarse mediante otros medios con normalidad.

PALADÍN

Garantes de la justicia y el bien, los paladines son guerreros que se han consagrado a una causa divina. Aunque no sean combatientes tan versátiles como los guerreros, los paladines son capaces realizar algunos conjuros y poner en práctica otras capacidades para ayudar a sus compañeros y salvar a los inocentes. Si quieres interpretar a un personaje destinado a luchar contra el mal y proteger a los débiles, elige paladín como clase de personaje.

En Voldor, todas las razas adoran a El Peregrino, un dios todopoderoso. Sin embargo, con el transcurso de los años, algunas de estas razas (especialmente las tribales) han creado sus propios dioses, que no son sino diferentes aspectos de El Peregrino. El jugador que interprete a un paladín puede decidir si sigue los dictados de El Peregrino o de una falsa deidad (que será un aspecto de El Peregrino concediéndole conjuros).

Rasgos de clase

Como paladín, consigues los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de golpe: 1d10 por nivel de paladín
Puntos de golpe a nivel 1: 10 + tu modificador por Constitución
Puntos de golpe a niveles superiores: 1d10 (o 6) + tu modificador por Constitución por nivel de paladín después del nivel 1

Competencias

Armadura: Todas las armaduras, escudos
Armas: Armas sencillas, armas marciales
Herramientas: Ninguna
Tiradas de salvación: Sabiduría, Carisma
Habilidades: Elige dos entre Atletismo, Intimidar, Medicina, Perspicacia, Persuasión y Religión

Equipo

Empiezas con el siguiente equipo, además del equipo que te concede tu trasfondo:

- (a) Un arma marcial y un escudo o (b) dos armas marciales.
- (a) Cinco jabalinas o (b) un arma de combate cuerpo a cuerpo sencilla.
- (a) Un pack de sacerdote o (b) un pack de explorador.
- Cota de malla y un símbolo sagrado.

Sentido divino

Para tus sentidos, la presencia de un gran mal se percibe como un hedor nocivo, mientras que un bien poderoso es como música celestial. Como acción, puedes abrir tus sentidos para detectar tales fuerzas. Hasta el final de tu siguiente turno, sabes dónde se encuentra cualquier celestial, infernal o no muerto que esté a menos de 60 pies de ti y que no esté completamente cubierto. Sabes de qué tipo es (celestial, infernal o no muerto), pero no su identidad (el vampiro conde Strahd von Zarovich, por ejemplo). Dentro del mismo radio, también puedes detectar la presencia de cualquier lugar u objeto que haya sido bendecido o desacralizado, como con el conjuro *Sacralizar*.

Puedes usar este rasgo un número de veces igual a 1 + tu modificador por Carisma. Cuando termines un descanso prolongado, recuperas todos los usos que hayas gastado.

Imposición de manos

Tu toque sagrado puede curar heridas. Tienes una reserva de poder curativo que se recupera cuando terminas un descanso prolongado. Con dicha reserva, puedes recuperar un número de puntos de golpe igual a tu nivel de paladín multiplicado por 5.

Como acción, puedes tocar a una criatura y extraer poder de la reserva para hacer que esta recupere puntos de golpe hasta la cantidad máxima que quede en tu reserva.

De forma alternativa, puedes gastar 5 puntos de golpe de tu reserva de curación para curar al objetivo de una enfermedad o neutralizar el veneno que le afecta. Puedes curar varias enfermedades y neutralizar varios venenos con un único uso de *Imposición de manos* gastando puntos de golpe independientes para cada uno.

Este rasgo no afecta ni a los no muertos ni a los constructos.

Paladín

			Espacios de conjuro por nivel de conjuro				
Nivel	**Bonificador por competencia**	**Rasgos**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
1	+2	Sentido divino, Imposición de manos	-	-	-	-	-
2	+2	Estilo de combate, Lanzamiento de hechizos, Castigo divino	2	-	-	-	-
3	+2	Salud divina, Juramento sagrado	3	-	-	-	-
4	+2	Mejora de característica	3	-	-	-	-
5	+3	Ataque adicional	4	2	-	-	-
6	+3	Aura de protección	4	2	-	-	-
7	+3	Rasgo de Juramento sagrado	4	3	-	-	-
8	+3	Mejora de característica	4	3	-	-	-
9	+4	-	4	3	2	-	-
10	+4	Aura de valor	4	3	2	-	-
11	+4	Castigo divino mejorado	4	3	3	-	-
12	+4	Mejora de característica	4	3	3	-	-
13	+5	-	4	3	3	1	-
14	+5	Toque purificador	4	3	3	1	-
15	+5	Rasgo de Juramento sagrado	4	3	3	2	-
16	+5	Mejora de característica	4	3	3	2	-
17	+6	-	4	3	3	3	1
18	+6	Mejoras de aura	4	3	3	3	1
19	+6	Mejora de característica	4	3	3	3	2
20	+6	Rasgo de Juramento sagrado	4	3	3	3	2

Estilo de combate

En el nivel 2, adoptas uno de los siguientes estilos de combate como tu especialidad. No puedes elegir el mismo más de una vez, ni siquiera si más adelante se te da de nuevo la opción de elegir.

Combate con armas grandes

Cuando sacas 1 o 2 en un dado de daño de un ataque que realices con un arma cuerpo a cuerpo que empuñes con las dos manos, puedes volver a tirar los dados, pero debes usar el nuevo resultado, incluso si es 1 o 2. El arma debe tener la propiedad «dos manos» o «versátil» para que puedas obtener este beneficio.

Defensa

Mientras llevas armadura, consigues un bonificador de +1 a CA.

Duelista

Cuando llevas un arma cuerpo a cuerpo en una mano y ningún arma en la otra, recibes un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con el arma.

Protección

Cuando una criatura que puedas ver ataca a un objetivo que no eres tú y que se encuentra a menos de 5 pies de ti, puedes usar tu reacción para imponerle desventaja en la tirada de ataque. Debes llevar un escudo.

Lanzamiento de conjuros

En el nivel 2, has aprendido a utilizar magia divina a través de la meditación y la oración para lanzar conjuros igual que lo hace un clérigo.

Preparar y lanzar conjuros

La tabla del paladín muestra cuántos espacios de conjuro tienes para lanzar tus conjuros. Para hacerlo, debes gastar un espacio del mismo nivel que el conjuro o superior. Recuperas todos los espacios de conjuro gastados cuando termines un descanso prolongado.

Tú preparas la lista de conjuros que puedes lanzar: elige un número de conjuros de paladín igual a tu modificador por Carisma + la mitad de tu nivel de paladín, redondeando hacia abajo (mínimo un conjuro). Los conjuros deben ser de un nivel para el cual tengas espacios de conjuro.

Por ejemplo, si eres un paladín de nivel 5, tendrás cuatro espacios de conjuro de nivel 1, y dos de nivel 2. Con Carisma 14, tu lista de conjuros preparados puede incluir cuatro conjuros de nivel 1 o 2, en cualquier combinación. Si preparas el conjuro de nivel 1 *Curar heridas,* puedes lanzarlo usando espacios de nivel 1 o 2. Lanzar un conjuro no hace que se elimine de tu lista de conjuros preparados.

Puedes cambiar tu lista de conjuros preparados durante un descanso prolongado. Preparar una nueva lista de conjuros de paladín requiere pasar tiempo orando y meditando, al menos 1 minuto por nivel de conjuro para cada uno de los conjuros de tu lista.

Característica para lanzar conjuros

La característica con la que lanzas tus conjuros de paladín es Carisma, dado que tu poder proviene de la fuerza de tus convicciones. Además, usas tu modificador por Carisma para establecer la CD de la tirada de salvación de los conjuros de paladín que lances y cuando haces una tirada de ataque con uno.

CD de la salvación de conjuro = 8 + tu bonificador por competencia + tu modificador por Carisma

Modificador al ataque con conjuros = tu bonificador por competencia + tu modificador por Carisma

Foco para lanzar conjuros

Puedes usar un símbolo sagrado como foco para lanzar tus conjuros de paladín.

Castigo divino

A partir del nivel 2, cuando impactes a una criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar un espacio de conjuro para infligir daño radiante al objetivo además del daño del arma. El daño adicional es 2d8 si el espacio de conjuro es de nivel 1, más 1d8 por cada nivel de conjuro mayor de 1, hasta un máximo de 5d8. El daño aumenta en 1d8 si el objetivo es un no muerto o un infernal.

Salud divina

En el nivel 3, la magia divina que fluye dentro de ti te hace inmune a las enfermedades.

Juramento sagrado

Cuando llegas al nivel 3, tomas un juramento sagrado: el juramento de devoción, el de libertad o el de batalla (que se detallan al final de la descripción de esta clase), que te vincula como paladín para siempre. Hasta este momento has estado en una etapa preparatoria, consagrado a la senda, pero todavía no has tomado el juramento. El juramento de devoción te concede rasgos en el nivel 3 y de nuevo en los niveles 7, 15 y 20. Dichos rasgos incluyen conjuros de juramento y el rasgo *Canalizar divinidad.*

Conjuros de juramento

Cada juramento tiene una lista de conjuros asociados. Consigues acceso a estos conjuros en los niveles que se especifican en la descripción del juramento. Una vez accedes a un conjuro de juramento, siempre lo tienes preparado. Los conjuros de juramento no cuentan como conjuros que puedes preparar cada día.

Si consigues un conjuro de juramento que no aparece en la lista de conjuros de paladín, para ti ese conjuro cuenta como un conjuro de paladín.

Canalizar divinidad

Tu juramento te permite canalizar energía divina para activar efectos mágicos. Cada opción de *Canalizar divinidad* que te ofrece tu juramento te explica cómo usarla.

Cuando uses *Canalizar divinidad,* tú eliges qué opción utilizas. Debes terminar un descanso prolongado o breve para volver a usar *Canalizar divinidad.*

Algunos efectos de *Canalizar divinidad* requieren tiradas de salvación, cuya CD es igual a la CD de salvación de tus conjuros de paladín.

Mejora de característica

Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Ataque adicional

A partir del nivel 5, puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices la acción de ataque en tu turno.

Aura de protección

A partir del nivel 6, cuando tú o una criatura amistosa a menos de 10 pies de ti debáis hacer una tirada de salvación, conseguís un bonificador a la tirada igual a tu modificador por Carisma (bonificador mínimo de +1). Tienes que estar consciente para conceder este bonificador.

En el nivel 18, el alcance de esta aura aumenta a 30 pies.

Aura de valor

A partir del nivel 10, las criaturas amistosas que se encuentren a menos de 10 pies de ti y tú no podéis ser asustadas mientras tú estés consciente.

En el nivel 18, el alcance de esta aura aumenta a 30 pies.

Castigo divino mejorado

Cuando llegas al nivel 11, estás tan imbuido del poder de lo justo que todos tus impactos con armas cuerpo a cuerpo llevan poder divino. Cuando impactes a una criatura con un arma cuerpo a cuerpo, la criatura recibe 1d8 puntos de daño adicionales por daño radiante. Si utilizas *Castigo divino* en un ataque, suma este daño al daño adicional de *Castigo divino.*

Toque purificador

A partir del nivel 14, puedes usar tu acción para eliminar el efecto de un conjuro que haya sobre ti o sobre una criatura voluntaria a la que toques.

Puedes usar este rasgo tantas veces como tu modificador por Carisma (mínimo una vez). Recuperas los usos gastados cuando termina un descanso prolongado.

Juramentos sagrados

Convertirse en un paladín implica tomar los votos que lo comprometen con una causa justa, una senda activa para luchar contra la maldad. El juramento final, que se toma cuando se alcanza el nivel 3, es la culminación de todo el entrenamiento del paladín. Algunos personajes no se consideran a sí mismos paladines hasta que alcanzan el nivel 3 y hacen este juramento. Para otros, la verdadera toma del juramento es un trámite, una etiqueta formal de lo que siempre ha sido verdad en su corazón.

Juramento de devoción

El juramento de devoción vincula a un paladín con las nobles ideas de justicia, virtud y orden. Algunos los llaman caballeros, caballeros blancos o guerreros sagrados. Estos paladines representan el ideal del caballero de brillante armadura que actúa por el honor en busca de la justicia y el bien mayor. Ellos mismos se consideran los mayores estándares de conducta y algunos, para bien o para mal, consideran al resto del mundo según los mismos estándares. Muchos de los que toman este juramento son devotos de los dioses de la ley y el bien, y usan los dogmas de sus dioses como medida de su devoción. Los ángeles, los sirvientes perfectos del bien, son sus modelos, e incorporan imágenes de alas angelicales en sus yelmos y en sus escudos de armas.

Dogmas de devoción

Aunque las palabras y las restricciones exactas de cada juramento de devoción varían, los paladines de este juramento comparten los siguientes dogmas:

- **Honestidad.** No mientas ni engañes. Deja que tu palabra sea tu promesa.
- **Valor.** Nunca temas actuar, aunque es sabio ser cauto.
- **Compasión.** Ayuda a los demás, protege al débil y castiga a los que lo amenazan. Muestra misericordia hacia tus enemigos, pero modérala con sabiduría.
- **Honor.** Trata a los demás con justicia y deja que tus honorables hazañas sean un ejemplo para ellos. Haz todo el bien posible mientras causas el menor daño posible.
- **Deber.** Responsabilízate de tus acciones, protege a aquellos que se han encomendado a tu cuidado y obedece a aquellos que están por encima de ti en autoridad.

Conjuros de juramento

Consigues los conjuros de juramento en los niveles de paladín indicados.

Conjuros del juramento de devoción

Nivel de paladín	Conjuros
3	Protección contra el mal y el bien, Santuario
5	Restablecimiento menor, Zona de verdad
9	Faro de esperanza, Disipar magia
13	Libertad de movimiento, Guardián de la fe
17	Comunión, Golpe de llamas

Canalizar divinidad

Cuando tomas este juramento en el nivel 3, consigues las siguientes opciones de *Canalizar divinidad.*

Arma sagrada. Como acción, puedes imbuir con energía positiva un arma que sostengas usando *Canalizar divinidad.* Durante 1 minuto, añades tu modificador por Carisma a las tiradas de ataque que hagas con esa arma (con un bonificador mínimo de +1). El arma también emite luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue en otros 20 pies adicionales. Si el arma no es mágica aún, se convierte en mágica durante ese tiempo.

Puedes terminar este efecto en este turno como parte de cualquier otra acción. Si ya no sostienes esa arma o no la llevas, o si caes inconsciente, el efecto termina.

Expulsar muertos vivientes. Como acción, sacas tu símbolo sagrado y dices una plegaria para censurar a los infernales y a los no muertos, usando tu *Canalizar divinidad.* Cada infernal o no muerto que pueda verte u oírte a menos de 30 pies de ti debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, se convierte durante 1 minuto o hasta que reciba daño.

Una criatura expulsada debe dedicar su turno a internar alejarse de ti todo lo que pueda y no puede moverse voluntariamente a un espacio que esté a menos de 30 pies de ti. Tampoco puede realizar reacciones. Durante su acción, solo puede esprintar o intentar escapar de un efecto que le impida moverse. Si no hay ningún lugar al que moverse, la criatura puede usar la acción de esquivar.

Aura de devoción

A partir del nivel 7, tú y las criaturas amistosas que se encuentren a menos de 10 pies de ti no podéis quedar hechizados mientras estés consciente.

En el nivel 18, el alcance de esta aura aumenta a 30 pies.

Pureza de espíritu

A partir del nivel 15, siempre te encuentras bajo los efectos del conjuro *Protección contra el mal y el bien.*

Halo sagrado

En el nivel 20, como acción, puedes emitir un aura de luz solar. Durante 1 minuto, una luz brillante emana de ti en un radio de 30 pies y una luz tenue en otros 30 pies adicionales.

Cuando una criatura enemiga empiece su turno en la luz brillante, recibe 10 puntos de daño radiante. Además, durante ese periodo, tienes ventaja en las tiradas de salvación que realices contra los conjuros de infernales o no muertos.

Una vez usas este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que acabes un descanso prolongado.

Juramento de libertad

El juramento de libertad supedita al paladín al principio universal de la libertad y el libre albedrío. Durante incontables años, las razas que habitan Voldor fueron oprimidas y subyugadas por los Peregrinos y, en su ausencia, muchos son los que tratan de ocupar su puesto como tiranos. Estos heraldos viajan defendiendo a los débiles y oprimidos, y llevando justicia a los déspotas. Además, sus actos no se limitan a la rebelión armada, sino que tratan de inspirar a aquellos que protegen para que compartan sus ideales.

Dogmas de libertad

Los paladines que han realizado su juramento de libertad comparten los siguientes dogmas:

- **Vigilancia.** Los tiranos nunca descansan. Estate siempre atento para poder detener sus planes.
- **Rebelión.** Nunca más se permitirá la opresión en el mundo.
- **Libre albedrío.** Lucha por los demás, pero respeta sus decisiones. Todas las criaturas son libres de elegir.
- **Lucha.** Combate para liberar al oprimido y castigar al tirano.
- **Protección.** Escuda al débil y sostén su carga hasta que alcance la libertad.

Conjuros de juramento

Consigues los conjuros de juramento en los niveles de paladín indicados.

Conjuros del juramento de libertad

Nivel de paladín	Conjuros
3	Heroísmo, Detectar el mal y el bien
5	Auxilio, Calmar emociones
9	Quitar maldición, Acelerar
13	Custodia contra la muerte, Esfera elástica
17	Disipar el mal y el bien, Curar heridas en grupo

Canalizar divinidad

Cuando tomas este juramento en el nivel 3, consigues las siguientes opciones de *Canalizar divinidad.*

Golpe de castigo. Como acción, puedes imbuir con energía positiva un arma que sostengas usando tu *Canalizar divinidad.* Durante 1 minuto, cada vez que impactes a una criatura, esta debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución para no quedar aturdida hasta el final de tu siguiente turno. Si la criatura es aturdida, la energía desaparece del arma inmediatamente.

El arma también emite luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue en otros 20 pies adicionales. Si el arma no es mágica aún, se convierte en mágica durante ese tiempo.

Puedes terminar este efecto en este turno como parte de cualquier otra acción. Si ya no sostienes esa arma o no la llevas, o si caes inconsciente, el efecto termina.

Clarificar mente. Como acción, puedes tocar a una criatura que puedas alcanzar y que esté encantada o asustada. La criatura a la que tocas deja de estar encantada o asustada.

Aura de libertad

A partir del nivel 7, las criaturas amistosas que se encuentren a menos de 10 pies de ti y tú no podéis ser apresadas por efectos mágicos y vuestra velocidad no puede reducirse, mientras estés consciente.

En el nivel 18, el alcance de esta aura aumenta a 30 pies.

Conocedor de la verdad

A partir del nivel 15, siempre te encuentras bajo los efectos del conjuro *Ver lo invisible.*

Heraldo de las ideas

En el nivel 20, puedes usar tu acción para asumir mágicamente la forma de un espíritu divino. Durante 1 minuto, ignoras todos los objetos, criaturas y efectos que no están en el Plano Etéreo, lo que te permite moverte a través de los objetos del Plano Material como si fueses etéreo. Las criaturas que no son del Plano Etéreo no pueden percibirte y no pueden interactuar contigo ni afectarte, a menos que tengan una característica especial o magia que te haya dado la capacidad para hacerlo. Tú, en cambio, puedes percibir el plano del que provienes y afectarlo únicamente mediante armas mágicas, conjuros o rasgos de clase.

Una vez usas este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que acabes un descanso prolongado.

Juramento de batalla

Los paladines que se supeditan a este juramento se dedican en cuerpo y alma a combatir el caos, expandir la civilización y mantener el buen gobierno frente al salvajismo y el libertinaje. Las razas de Voldor han conocido periodos de barbarie, y estos paladines han jurado evitar que eso suceda de nuevo, ser la ardiente hoguera que mantenga la oscuridad del desgobierno a raya, hasta que llegue el día de extinguirla de forma definitiva. Actúan como los heraldos de la civilización en la espesura y las tierras sin ley, llevando el juicio a quienes se dedican al vandalismo y el crimen. Estos paladines creen que la libertad es un derecho que debe ganarse y no dudan en subyugar a los débiles de espíritu para conducirlos hacia la civilización. Todo es por su bien.

Dogmas de batalla

Los paladines que han tomado el juramento de batalla comparten los siguientes dogmas:

- **Atención.** Los criminales y salvajes siempre conspiran contra el orden. Se les ha de combatir a toda costa.
- **Juicio.** No se puede permitir que un maleante se salga con la suya o evada su justa pena. Es aceptable actuar como juez, jurado y verdugo.
- **Protección.** El débil debe ser protegido de toda amenaza, incluso de sí mismo. La libertad es la más pesada de las cargas.
- **Conquista.** Combate para expandir la civilización y traer orden a un mundo caótico.
- **Tutela.** Dirige y educa al débil, solo así podrá ser el dueño de su propio destino. No permitas que el inocente sufra.

Conjuros de juramento

Consigues los conjuros de juramento en los niveles de paladín indicados.

Conjuros del juramento de batalla

Nivel de paladín	Conjuros
3	Orden imperiosa, Detectar el mal y el bien
5	Inmovilizar persona, Silencio
9	Luz del día, Faro de esperanza
13	Localizar criatura, Piel de piedra
17	Muro de piedra, Dominar persona

Canalizar divinidad

Cuando tomas este juramento en el nivel 3, consigues las siguientes opciones de *Canalizar divinidad.*

Arma ardiente. Como acción, puedes imbuir con energía positiva un arma que sostienes usando tu *Canalizar divinidad.* Durante 1 minuto, causas 1d6 puntos de daño por fuego adicionales en los ataques que hagas con ella. El arma también emite luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue en otros 20 pies adicionales. Si el arma no es mágica aún, se convierte en mágica durante ese tiempo.

Puedes terminar este efecto en este turno como parte de cualquier otra acción. Si ya no sostienes esa arma o no la llevas, o si caes inconsciente, el efecto termina.

Repeler el caos. Como acción, sacas tu símbolo sagrado y dices una plegaria para censurar a las fatas y a las bestias, usando tu *Canalizar divinidad.* Cada fata o bestia que pueda verte u oírte a menos de 30 pies de ti debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, es expulsado durante 1 minuto o hasta que reciba daño.

Una criatura expulsada debe dedicar su turno a internar alejarse de ti todo lo que pueda y no puede moverse voluntariamente a un espacio que esté a menos de 30 pies de ti. Tampoco puede realizar reacciones. Durante su acción, solo puede esprintar o intentar escapar de un efecto que le impide moverse. Si no hay ningún lugar al que moverse, la criatura puede usar la acción de esquivar.

Aura de batalla

A partir del nivel 7, tú y las criaturas amistosas que se encuentren a menos de 10 pies de ti tenéis resistencia al daño no mágico de los ataques de armas a distancia.

En el nivel 18, el alcance de esta aura aumenta a 30 pies.

Percepción divina

A partir del nivel 15, siempre sabes si lo que te están diciendo es una mentira. Además, eres inmune al daño necrótico.

Avatar de la conquista

En el nivel 20, puedes usar tu acción para asumir tu forma de batalla, fusionándote con tu armadura y formando un campeón acorazado e imparable. Durante 1 minuto, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos. Además, durante ese periodo, eres inmune al daño por fuego, veneno, psíquico, contundente, perforante y cortante de armas que no sean de adamantina.

Una vez usas este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que acabes un descanso prolongado.

Romper tu juramento

Un paladín intenta mantener los estándares más altos de conducta, pero incluso el más virtuoso es débil. Algunas veces el camino correcto resulta ser demasiado exigente, a veces la situación exige elegir el menor de dos males y a veces el ardor de las emociones hace que el paladín transgreda su juramento.

Normalmente, un paladín que rompe su juramento busca la absolución de un clérigo que comparta su fe o de otro paladín de la misma orden. Puede pasar toda la noche en vigilia y orando como símbolo de penitencia, llevar a cabo un pequeño acto de sacrificio o algo similar. Después del ritual de confesión y del perdón, el paladín empieza de cero.

Si un paladín viola su juramento voluntariamente y no muestra ningún símbolo de arrepentimiento, las consecuencias pueden ser más serias. A discreción del director de juego, un paladín penitente puede ser obligado a abandonar esta clase y adoptar otra.



PÍCARO

Los pícaros son hábiles pasando desapercibidos, entrando en lugares inaccesibles y llevándose las pertenencias de los demás antes de que sepas qué ha sucedido. Un pícaro no siempre actúa por codicia, sino que puede utilizar ese talento natural para ayudar a los demás. Son esa suerte de héroes no reconocidos dentro de un grupo, que permanecen en segundo lugar mientras que los combatientes se llevan el mérito por haber derrotado a los enemigos con la fuerza de las armas. Si quieres interpretar a un personaje muy habilidoso y con recursos, capaz de pasar desapercibido, elige pícaro como clase de personaje.

Rasgos de clase

Como pícaro, tienes los siguientes rasgos de clase.

Puntos de golpe

Dados de golpe: 1d8 por nivel de pícaro
Puntos de golpe a nivel 1: 8 + tu modificador por Constitución
Puntos de golpe a niveles superiores: 1d8 (o 5) + tu modificador por Constitución por nivel de pícaro después del nivel 1

Competencias

Armadura: Armadura ligera
Armas: Armas sencillas, ballestas de mano, espadas largas, estoques, espadas cortas
Herramientas: Herramientas de ladrón
Tiradas de salvación: Destreza, Inteligencia
Habilidades: Elige cuatro entre Acrobacias, Atletismo, Engañar, Interpretación, Intimidar, Investigación, Juego de Manos, Percepción, Perspicacia, Persuasión y Sigilo

Equipo

Empiezas con el siguiente equipo, además del equipo que te concede tu trasfondo:

- (a) Un estoque o (b) una espada corta.
- (a) Un arco corto y una aljaba de 20 flechas o (b) una espada corta.
- (a) Un pack de ladrón, (b) un pack de aventurero o (c) un pack de explorador.
- Armadura de cuero, dos dagas y herramientas de ladrón.

Pericia

En el nivel 1, elige dos de tus competencias con habilidades, o una de tus competencias con habilidades y tu competencia con herramientas de ladrón. Tu bonificador por competencia se multiplica por 2 en cualquier prueba de característica que hagas que utilice una de las dos competencias elegidas.

En el nivel 6, puedes elegir dos competencias más (con habilidades o con herramientas de ladrón) para conseguir este beneficio.

Ataque furtivo

A partir del nivel 1, sabes aprovechar la distracción de un enemigo para atacarlo por la espalda. Una vez por turno, puedes infligir 1d6 puntos de daño adicional a una criatura a la que impactes con un ataque si tienes ventaja en la tirada de ataque. El ataque debe usar un arma sutil o a distancia. Este rasgo funciona aunque no tengas ventaja en la tirada de ataque si otro enemigo del objetivo que no esté incapacitado está a menos de 5 pies de él y si tú no tienes desventaja en la tirada de ataque.

La cantidad de daño adicional aumenta conforme subes de nivel en esta clase, como se indica en la columna de «Ataque furtivo» de la tabla del pícaro.

Germanía

Durante tu entrenamiento como pícaro, aprendes la germanía, una mezcla de dialecto, jerga y código secretos que te permite enviar mensajes en una conversación aparentemente normal. Solo otra criatura que conozca la germanía puede entender tales mensajes. Transmitir un mensaje de este tipo cuesta cuatro veces más que decir la misma idea directamente. Además, entiendes una serie de signos y símbolos que se usan para esconder mensajes cortos y sencillos, como si un área es peligrosa o es territorio de un gremio de ladrones, si hay un botín cerca o si las gentes que viven en la zona son presas fáciles u ofrecerán cobijo a un ladrón a la fuga.

Acción astuta

A partir del nivel 2, tu agilidad mental te permite moverte y actuar rápidamente. Puedes realizar una acción adicional en cada uno de tus turnos de combate para esprintar, destrabarte o esconderte.

Arquetipo de pícaro

En el nivel 3, comienzas a seguir un arquetipo de pícaro: ladrón o rebelde (que se detallan al final de la descripción de esta clase). Tu elección te otorga rasgos en el nivel 3 y de nuevo en los niveles 9, 13 y 17.

Mejora de característica

Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 10, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.

Esquiva asombrosa

A partir del nivel 5, cuando un atacante que puedas ver te impacta con un ataque, puedes usar tu reacción para reducir a la mitad el daño que te provoca.

Evasión

A partir del nivel 7, puedes apartarte ágilmente de la trayectoria de algunos efectos de área, como el aliento de fuego de un dragón rojo o el conjuro *Tormenta de hielo.* Cuando estás sujeto a un efecto que te permita hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad de daño, si tienes éxito en la tirada de salvación no recibes daño y, si fallas, solo recibes la mitad.

Talento fiable

En el nivel 11, has refinado tus habilidades hasta acercarte a la perfección. Cuando hagas una prueba de característica

Pícaro

Nivel	Bonificador por competencia	Ataque furtivo	Rasgos
1	+2	1d6	Pericia, Ataque furtivo, Germanía
2	+2	1d6	Acción astuta
3	+2	2d6	Arquetipo de pícaro
4	+2	2d6	Mejora de característica
5	+3	3d6	Esquiva asombrosa
6	+3	3d6	Pericia
7	+3	4d6	Evasión
8	+3	4d6	Mejora de característica
9	+4	5d6	Rasgo de Arquetipo de pícaro
10	+4	5d6	Mejora de característica
11	+4	6d6	Talento fiable
12	+4	6d6	Mejora de característica
13	+5	7d6	Rasgo de Arquetipo de pícaro
14	+5	7d6	Sentido ciego
15	+5	8d6	Mente resbaladiza
16	+5	8d6	Mejora de característica
17	+6	9d6	Rasgo de Arquetipo de pícaro
18	+6	9d6	Escurridizo
19	+6	10d6	Mejora de característica
20	+6	10d6	Golpe de suerte

que te permita sumar tu bonificador por competencia, si sacas 9 o menos en 1d20 puedes considerarlo como si fuera 10.

Sentido ciego

A partir del nivel 14, si eres capaz de oír, estás al tanto de dónde se encuentra cualquier criatura que esté escondida o sea invisible a menos de 10 pies de ti.

Mente resbaladiza

En el nivel 15, has adquirido una gran fortaleza mental. Obtienes competencia en las tiradas de salvación de Sabiduría.

Escurridizo

A partir del nivel 18, eres tan escurridizo que tus atacantes rara vez te toman la delantera. Las tiradas de ataque que se hagan contra ti mientras estás incapacitado no tienen ventaja mientras no estés incapacitado.

Golpe de suerte

En el nivel 20, tienes un don sorprendente para tener éxito cuando lo necesitas. Si tu ataque no impacta a un objetivo que esté a tu alcance, puedes convertir el fallo en un impacto. También, si fallas una prueba de característica, puedes considerar el resultado de la tirada de 1d20 como 20.

Una vez que usas este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que no termines un descanso prolongado o breve.

Arquetipos del pícaro

Los pícaros tienen muchas cualidades comunes, como su énfasis en la perfección de sus habilidades, su forma precisa y mortal de combatir y sus reflejos cada vez más rápidos. Pero cada pícaro encamina esos talentos en diferentes direcciones, personificados en los arquetipos de pícaro. El arquetipo que eliges refleja en qué te centras: no es necesariamente una indicación de la profesión que eliges, sino una descripción de tus técnicas preferidas.

Ladrón

Has perfeccionado tus habilidades en las artes del latrocinio. Ladrones, bandidos, rateros y otros criminales suelen seguir este arquetipo, pero también lo hacen los pícaros que prefieren pensar en sí mismos como en buscadores de tesoros profesionales. Además de mejorar tu agilidad y tu sigilo, aprendes habilidades útiles para colarte en ruinas antiguas, leer idiomas que no te son familiares y usar objetos mágicos que normalmente no podrías usar.

Manos rápidas

A partir del nivel 3, puedes usar la acción adicional que te concede tu rasgo *Acción astuta* para hacer una prueba de Destreza (Juego de Manos) y, usando tus herramientas de ladrón, desactivar una trampa o abrir un cerrojo, o para realizar la acción de usar un objeto.

Trabajo en el segundo piso

Cuando eliges este arquetipo en el nivel 3, obtienes la capacidad de escalar más rápido de lo normal. Escalar no te cuesta ningún movimiento adicional.

Además, cuando haces un salto corriendo, la distancia que cubres aumenta tantos pies como tu modificador por Destreza.

Sigilo supremo

A partir del nivel 9, tienes ventaja en una prueba de Destreza (Sigilo) si no te mueves más de la mitad de tu velocidad en el mismo turno.

Usar objetos mágicos

En el nivel 13, has aprendido lo suficiente sobre trabajar con magia como para poder improvisar el uso de objetos incluso si no están pensados para ti. Ignoras todos los requisitos de clase, raza y nivel de los usos de los objetos mágicos.

Reflejos de ladrón

Cuando alcanzas el nivel 17, te has convertido en un experto en tender emboscadas y en escapar del peligro. Tienes dos turnos durante la primera ronda de cualquier combate. Realizas tu primer turno en el momento de tu iniciativa con normalidad, y el segundo turno con tu iniciativa menos 10. No puedes usar este rasgo cuando estás sorprendido.

Rebelde

Donde los gobiernos aprietan a su pueblo y los legisladores conspiran para dominar con mano de hierro a la gente común, surgen hombres y mujeres dispuestos a jugarse la vida y arriesgarlo todo con el fin de liberarse. Los rebeldes son personas decididas que abrazan una causa y están dispuestos a oponerse a las leyes con el fin de cambiar las cosas. El sigilo y el engaño son su forma de sobrevivir y emplean armas ocultas, golpes precisos y todo tipo de oportunidad a su alcance para atacar a las autoridades.

Golpear y huir

A partir del nivel 3, siempre que te encuentres escondido al comienzo de un combate, tu primer ataque a distancia no revela tu posición a los enemigos.

Material comprometido

A partir de que elijas este arquetipo en el nivel 3, se considera que tienes ventaja en todas las pruebas de Destreza (Sigilo y Juego de Manos) para ocultar objetos Pequeños o menores y armas ligeras.

Alquimia inestable

A partir del nivel 9, obtienes competencia con las herramientas de artesano (suministros de alquimista). Además, como acción adicional, puedes impregnar un arma o proyectil con un fluido altamente inflamable. Cuando impactes al objetivo, este recibe 1d6 puntos de daño por fuego al principio de cada uno de sus turnos. Una criatura puede intentar extinguir las llamas usando su acción para hacer una prueba de Destreza CD 10.

Espíritu inquebrantable

A partir del nivel 13, añades tu bonificador por competencia a las pruebas de salvación de Sabiduría. También tienes siempre ventaja en las tiradas para resistirte a interrogatorios y métodos de tortura que no empleen medios mágicos.

Ideales ardientes

En el nivel 17, obtienes la habilidad de, empleando toda clase de mejunjes alquímicos, lanzar un potente explosivo ardiente contra un objetivo. Como acción, puedes lanzar este frasco hasta una distancia de 30 pies, haciendo que se rompa en el impacto. Haz una tirada de ataque a distancia contra la criatura u objeto (se considera que tienes competencia con dicho ataque). Si impacta, el objetivo recibe 8d6 de daño por fuego. Además, todas las criaturas situadas a 20 pies del objetivo y el propio objetivo reciben 2d6 puntos de daño por fuego al principio de cada uno de sus turnos. Una criatura puede intentar extinguir las llamas usando su acción para hacer una prueba de Destreza CD 14.

Una vez usas este rasgo, debes terminar un descanso prolongado o breve antes de poder usarlo otra vez.



4. Determina las características de tu personaje

Las características son unos rasgos de suma relevancia en el juego. Son seis y son comunes a todos los personajes jugadores, diferenciándose en el grado en que las poseen: todos tienen la característica Fuerza, pero unos son más fuertes (tienen un valor más elevado) que otros. A continuación tienes una descripción de cada característica.

Fuerza. La fuerza mide la fortaleza física del personaje, la energía de la que dispone para levantar y lanzar cosas, hacer daño con sus propias manos y nadar a contracorriente.

Destreza. La destreza te dice lo rápido, ágil y habilidoso que es un personaje.

Constitución. La constitución refleja la resistencia física de un personaje. A diferencia de la fuerza, que representa la potencia, la constitución te dice cuánto daño es capaz de aguantar, lo bien que soporta esfuerzos durante largo tiempo y su salud en general.

Inteligencia. La inteligencia hace referencia a la capacidad de pensamiento, razonamiento, deducción y aprendizaje del personaje.

Sabiduría. La sabiduría refleja la percepción, intuición y la fuerza de voluntad del personaje. A diferencia de la inteligencia, la sabiduría te dice cuánto se fija en los detalles, no la cantidad de información que retiene y su capacidad lógica.

Carisma. El carisma refleja la capacidad social del personaje: un personaje con un carisma alto puede ser un tipo con un gran magnetismo, alguien atractivo o una persona con el don de la palabra, mientras que alguien con un carisma bajo puede ser desagradable, tímido, poco agraciado e incluso un poco de todo.

Existen dos formas de determinar las características de tu personaje:

- Método estándar, que consiste en tirar cuatro dados de seis caras (4d6), obteniendo una puntuación entre 3 y 18, y quedarte con el resultado de los tres más altos. Repite esto seis veces y asigna cada puntuación a la característica que quieras.
- Método rápido y sin azar, que consiste en repartir entre las características las siguientes puntuaciones: 15, 14, 13, 12, 10 y 8.



Los modificadores de característica

Si has echado un vistazo a la hoja de personaje, cada característica lleva asociado un modificador. El modificador por característica es lo que utilizarás en gran parte de las tiradas que realices durante el juego y se calcula a partir de tu puntuación de característica de acuerdo con la siguiente tabla:

Puntuación	Modificador
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
26-27	+8
28-29	+9
30	+10

La tabla incluye valores por debajo de 3 y por encima de 18. Esto es porque tus características pueden cambiar durante el juego (la mayor parte de las veces mejorarán, como consecuencia de tus aventuras) y también porque los personajes no jugadores pueden tener puntuaciones de característica superiores a los valores típicos.

Características y clase de personaje

Si tienes dudas sobre cuáles son las características más importantes para tu personaje, puedes consultar la tabla de características importantes para cada clase. En ella se destacan las características que tienen mucha influencia en las cosas que un personaje de una clase determinada hará con más asiduidad y también otras características en las que es recomendable que tenga una puntuación elevada.

Eso no quiere decir que no puedas asignar puntuaciones elevadas a otras características, solo es una guía para ayudarte a conseguir un personaje más competente en su cometido dentro del grupo.

5. Elige un trasfondo para tu personaje

Toda historia tiene un principio. El trasfondo de tu personaje revela de dónde viene, cómo se convirtió en aventurero y su lugar en el mundo. Tu guerrero puede haber sido un caballero valiente o un soldado canoso. Tu mago puede haber sido un sabio o un artesano. Tu pícaro puede haber estado en la cárcel por ladrón o haber guiado a multitudes como juglar.

Características importantes para cada clase

Clase de personaje	Característica principal	Otras características relevantes
Bárbaro	Fuerza	Constitución
Bardo	Carisma	Destreza
Brujo	Carisma	Sabiduría
Clérigo	Sabiduría	Carisma
Druida	Sabiduría	Inteligencia
Explorador	Destreza y Sabiduría	Fuerza
Guerrero	Fuerza (si quiere destacar usando armas cuerpo a cuerpo) o Destreza (si quiere destacar usando armas a distancia)	Fuerza o Destreza (según la característica principal), Constitución
Hechicero	Carisma	Constitución
Mago	Inteligencia	Sabiduría
Monje	Destreza y Sabiduría	Fuerza
Paladín	Fuerza y Carisma	Sabiduría
Pícaro	Destreza	Inteligencia

Los trasfondos te dan información sobre la identidad de tu personaje. Lo más importante que tienes que preguntarte sobre tu trasfondo es: ¿qué ha cambiado? ¿Por qué dejaste de hacer lo que describe tu trasfondo y te fuiste de aventuras? ¿Cuándo conseguiste el dinero para comprar tu equipo inicial o, si vienes de un trasfondo rico, por qué no tienes *más* dinero? ¿Cómo aprendiste las habilidades de tu clase? ¿Qué te diferencia de la gente ordinaria que comparte tu trasfondo?

Los trasfondos en juego

Los trasfondos inciden en diferentes aspectos de tu hoja de personaje:

Competencias

Cada trasfondo te da competencia con dos habilidades (descritas en «Usando cada característica», página 135). Además, la mayoría de los trasfondos le otorgan a un personaje competencia con una o más herramientas (detalladas en «Equipo», página 152).

Si un personaje puede conseguir la misma competencia de dos fuentes diferentes, en su lugar puede elegir una competencia diferente del mismo tipo (habilidad o herramienta).

Idiomas

Algunos trasfondos también permiten que los personajes aprendan más idiomas aparte de los que le concede su raza (ver «Idiomas», página 121).

Equipo

Cada trasfondo proporciona un pack de equipo inicial. Si usas la regla opcional para comprar tu propio equipo con dinero, no recibes el equipo inicial de tu trasfondo.

Características sugeridas

Cada trasfondo contiene sugerencias de características personales. Puedes elegirlas a tu gusto, tirar los dados para determinarlas al azar o usarlas como inspiración para crear tus propias características.

Personalizar un trasfondo

Es posible que quieras modificar alguna de las partes de un trasfondo para que encaje mejor con tu personaje o con el escenario de la campaña. Para personalizar un trasfondo, puedes reemplazar su rasgo por el de otro trasfondo, elegir dos habilidades cualesquiera y elegir un total de dos competencias con herramientas o idiomas de los trasfondos de ejemplo. Puedes coger el pack de equipo de tu trasfondo o comprar el equipo que tú quieras con dinero, como se describe en «Equipo» (página 144), en cuyo caso tampoco puedes coger el pack de equipo que te confiere tu clase. Finalmente, elige dos rasgos de personalidad, un ideal, un vínculo y una desventaja. Si no encuentras un rasgo que encaje con el trasfondo que deseas, habla con el director de juego para crear uno.

Trasfondos de Voldor

Los trasfondos que puedes elegir para tu personaje en Voldor son los siguientes:

- **Acólito:** Tu personaje fue criado en una comunidad religiosa.
- **Artesano:** Tu personaje se ha ganado la vida trabajando alguna materia prima.
- **Colono:** Tu personaje ha decidido abandonar su hogar de nacimiento y buscar un lugar en el que empezar una nueva vida.
- **Combatiente:** En el pasado, tu personaje ha tenido que luchar para defenderse.
- **Comerciante:** Tu personaje se ha ganado la vida revendiendo cosas a un precio mayor que el que le costó adquirirlas.
- **Criminal:** Tu personaje ha vulnerado la ley de alguna forma para subsistir.
- **De buena familia:** Tu personaje ha sido criado por una familia con medios que garantizó que tuviera todo lo que podía necesitar.
- **Emisario:** Tu personaje se ha ganado la vida viajando para transmitir noticias o información de un sitio a otro.
- **Erudito:** Tu personaje ha pasado buena parte de su vida estudiando.
- **Estudioso de los Peregrinos:** Tu personaje tiene un gran interés por los Peregrinos, la misteriosa raza que habitó

Voldor en el pasado, y ha dedicado su vida a investigar sus ruinas y restos en busca de la verdad tras su desaparición.
- **Explorador de Vajra:** Tu personaje se ha ganado la vida descendiendo bajo tierra y explorando sus misteriosos túneles.
- **Habitante de Vajra:** Tu personaje ha nacido bajo tierra, en las inmensas cavernas de las profundidades, rodeado por los restos de las ciudades de los Peregrinos.
- **Indómito:** Tu personaje ha pasado buena parte de su vida en terreno salvaje, rigiéndose solamente por las leyes de la naturaleza.
- **Marinero fluvial:** Tu personaje se ha ganado la vida viajando por los canales de Voldor, y los conoce como la palma de su mano.
- **Miembro de una tribu:** Tu personaje ha pasado gran parte de su vida como parte de una tribu, contribuyendo a la caza y a la recolección de recursos.

Acólito

Has dedicado tu vida al servicio de un templo de un dios específico o un panteón de dioses. Actúas como intermediario entre el reino de lo sagrado y el mundo mortal, realizando ritos sagrados y ofreciendo sacrificios para conducir a los adoradores a la presencia de lo divino. No eres un clérigo necesariamente; realizar ritos sagrados no es lo mismo que canalizar el poder de una divinidad.

Elige un dios, un panteón de dioses o cualquier otro ser casi divino de entre los que se indican en «Panteones» (página 343) o los que especifique el director de juego, y acuerda con él la naturaleza de tu servicio religioso. ¿Eras un funcionario menor del templo? ¿Fuiste criado desde la infancia para ayudar al sacerdote en los ritos sagrados? O ¿eras un alto sacerdote que de repente escuchó la llamada para servir a tu dios de una forma diferente? Quizás eras el líder de una pequeña secta fuera de cualquier estructura establecida de un templo, o incluso de un grupo ocultista que servía a un maestro infernal del que ahora reniegas.

Competencia con habilidades: Perspicacia, Religión

Idiomas: Dos de tu elección

Equipo: Un símbolo sagrado (un regalo de cuando entraste en el sacerdocio), un libro de oraciones o una rueda de plegaria, 5 varillas de incienso, ropas, un set de ropa común y un saco que contiene 15 po.

Rasgo: Refugio de los fieles

Como acólito, inspiras respeto en los que comparten tu fe y puedes realizar las ceremonias religiosas de tu deidad. Tus compañeros de aventuras y tú podéis esperar recibir curación y cuidados gratis en un templo, santuario o cualquier establecimiento de tu fe, aunque debéis aportar los componentes materiales necesarios. Quienes compartan tu religión te financiarán un estilo de vida moderado (pero solo a ti).

También puedes tener vínculos con un templo específico dedicado a la deidad o panteón que hayas elegido y tener una residencia ahí. Puede ser el templo en que solías servir, si quedaste en buenos términos con ellos, o uno donde hayas encontrado un nuevo hogar. Mientras estés cerca de tu templo, puedes recurrir a sus sacerdotes para pedir ayuda, siempre y cuando lo que pidas no sea peligroso y quedes bien con tu templo.

Características sugeridas

Los acólitos se forman a través de la experiencia en los templos y en otras comunidades religiosas. Su estudio de la historia y de los dogmas de su fe, así como su relación con los templos, santuarios y jerarquías, afectan a sus costumbres e ideales. Sus desventajas pueden ser alguna idea hipócrita o sacrílega, o un ideal o un vínculo llevado al extremo.

1d8	Rasgo de personalidad
1	Idolatro a un héroe en particular de mi fe y hablo constantemente de sus hazañas y su ejemplo.
2	Puedo encontrar intereses comunes con mis enemigos más fieros, empatizar con ellos y trabajar por la paz.
3	Veo presagios en todos los eventos y acciones. Los dioses intentan hablar con nosotros, simplemente tenemos que escucharlos.
4	Nada puede turbar mi optimismo.
5	Cito (a veces mal) textos y proverbios sagrados en casi todas las situaciones.
6	Tolero (o no) otras fes y respeto (o condeno) que se adoren otros dioses.
7	He disfrutado de buena comida y bebida, y de la alta sociedad entre la élite de mi templo. La vida agreste me pone de los nervios.
8	He pasado tanto tiempo en el templo que tengo poca experiencia tratando con gente del mundo exterior.

1d6	Ideal
1	Tradición. Las antiguas tradiciones de la veneración y el sacrificio deben preservarse y defenderse (legal).
2	Caridad. Siempre intento ayudar a los que lo necesitan, sin importar el coste personal (bueno).
3	Cambio. Debemos ayudar a provocar los cambios que los dioses introducen en el mundo (caótico).
4	Poder. Espero llegar un día a lo más alto de la jerarquía religiosa de mi fe (legal).
5	Fe. Creo en que mi deidad guiará mis acciones. Tengo fe en el trabajo duro, todo irá bien (legal).
6	Aspiración. Mi intención es demostrarme a mí mismo que merezco el favor de mi dios actuando según sus enseñanzas (cualquiera).

1d6	Vínculo
1	Moriría por recuperar una antigua reliquia de mi fe que se perdió hace mucho.
2	Algún día me vengaré de la jerarquía corrupta del templo que me tachó de hereje.
3	Le debo mi vida al sacerdote que me acogió cuando murieron mis padres.
4	Todo lo que hago es por el pueblo llano.
5	Haré cualquier cosa por proteger el templo al que he servido.
6	Pretendo preservar un texto sagrado que mis enemigos consideran sacrílego y que quieren destruir.

1d6	Desventaja
1	Juzgo a los demás con dureza y a mí mismo con aún más severidad.
2	Confío demasiado en los que tienen poder dentro de la jerarquía de mi templo.
3	A veces mi piedad me lleva a confiar a ciegas en los que profesan la fe de mi dios.
4	Soy inflexible en mis opiniones.
5	Sospecho de los extraños y espero que les suceda lo peor.
6	Una vez elijo una meta, me obsesiono con ella en detrimento de todo lo demás.

Variante del acólito: discípulo del Peregrino

A medida que las razas de Voldor se relacionaban con sus amos, los Peregrinos, más se asustaban de sus poderes. Servir a criaturas tan cercanas a la divinidad, así como observar las consecuencias de la magia, provocó una revolución espiritual en las razas inferiores. Algunas culturas comenzaron a adorar a toda clase de dioses, pero pronto surgió una religión que ganó adeptos entre todas las especies con rapidez: el culto a El Peregrino. Esta religión, impulsada por los propios Peregrinos, coloca en el panteón un único dios todopoderoso y no permite la adoración de otras deidades.

Aunque los Peregrinos partieron hace mucho de este mundo, aún puede encontrarse gente que adora a El Peregrino y que reconoce la divinidad de los propios. Si compartes esta creencia, sustituye la competencia con la habilidad Perspicacia con la competencia con Arcanos, pues la magia de los Peregrinos es una pieza fundamental de las obras de El Peregrino. Además, cuentas con un símbolo sagrado, una elaborada pieza de xion rescatada de Vajra, en tu equipo inicial.

Artesano

Desde siempre te has ganado la vida trabajando con las manos, no empuñando un arma como un soldado ni labrando la tierra como un campesino, sino creando cosas. Los artesanos como tú elaboráis productos y ahora ocupáis un lugar destacado en la mayoría de pueblos y ciudades. Desde tallar la madera o la roca con un cincel hasta elaborar complicados mapas, todos estos trabajos los llevan a cabo artesanos. Durante tu infancia fuiste aprendiz en algún gremio, o puede que hayas aprendido el oficio de tus padres, pero ya has demostrado tu maestría y se te reconoce como un maestro en una artesanía.

Cuando elijas este trasfondo, decide junto al director de juego en qué artesanía estás especializado. Asimismo, puedes añadir detalles sobre cómo aprendiste el oficio o cómo es el gremio al que perteneces.

Competencia con habilidades: Perspicacia, Percepción

Competencia con herramientas: Herramientas de artesano (de tu elección)

Idiomas: Uno de tu elección

Equipo: Herramientas de artesano (una de tu elección), una muestra de un trabajo propio, un sello de pertenencia a un gremio, un set de ropa común y un saco que contiene 15 po.

Rasgo: Mirada experta

Para ser un gran artesano no solo es necesario una gran habilidad con las manos, también se necesita ser atento a los detalles y contar con una buena memoria. Al fin y al cabo, fuiste aprendiz antes de experto. Es por ello que has aprendido toda cantidad de datos y curiosidades sobre los objetos artesanales. Cuando estudies una pieza elaborada durante el tiempo que el director de juego considere adecuado, podrás averiguar detalles sobre su elaboración, tales como los materiales, el lugar en el que se elaboró, la cultura o raza del artesano y puede que incluso el artesano o gremio que se encargó de su fabricación. Si no eres capaz de descubrirlo por ti mismo, seguro que tus compañeros de gremio pueden ayudarte con ello y darte consejo.

Características sugeridas

Aunque los artesanos normalmente están asentados en un único lugar, puede que la curiosidad de ver mundo o la necesidad de aprender de otras culturas les haga salir de sus hogares y echarse a los caminos. También pueden hacerlo movidos por la codicia o por su orgullo de artesanos.

1d8	Rasgo de personalidad
1	Soy incapaz de guardarme las preguntas que me surgen; si algo lo desconozco, tendré que buscar la respuesta.
2	Tengo un pasatiempo que me encanta y suelo hablar de él a todo el que conozco.
3	Doy mucha importancia al orden y la limpieza, mi equipo debe estar impoluto.
4	Me gusta mucho hablar de mi trabajo y explicar en detalle en qué consiste.
5	No juzgo a la gente por sus posesiones o aspecto, sino por su forma de ser y sus acciones.
6	Suelo entretenerme fijándome en el paisaje cuando viajo de un sitio a otro.
7	Juzgo con dureza a aquellos que no se han ganado las cosas con su trabajo y esfuerzo.
8	No hay nada que me agrade más que una buena jarra de cerveza y una chimenea encendida.

1d6	Ideal
1	Riqueza. El oro, las joyas y otros tesoros son lo más importante para mí (maligno).
2	Fama. Mis obras son lo que me representan. Algún día todos verán lo magnificas que son (ninguno).
3	Cambio. No puedo aceptar que las cosas son como son; siento el deseo de luchar contra lo establecido (caótico).
4	Descubrimiento. El mundo está lleno de maravillas que aún no han sido descubiertas; ojalá pudiese contemplarlas (neutral).
5	Generosidad. Mis creaciones ayudan a la gente a llevar una vida mejor. Debo hacer lo posible por mis semejantes (bueno).
6	Respeto. El trabajo de los demás merece mi respeto; he aprendido a valorar el esfuerzo más que el resultado (bueno).

1d6	Vínculo
1	Mi maestro me transmitió todo lo que sabía antes de morir, ahora haré que se sienta orgulloso de mí.
2	No puedo regresar a mi hogar hasta que sea lo suficientemente rico como para que todos allí me respeten y envidien.
3	La guerra me obligó a abandonar mi lugar de trabajo y ahora busco un nuevo hogar.
4	Mi aprendizaje aún no está completo, por lo que busco al mayor maestro posible para perfeccionar mi trabajo.
5	El deseo de conocer otras culturas me ha hecho comenzar un largo viaje.
6	He emprendido la búsqueda de alguien lo suficientemente digno como para que trabaje para él.

1d6	Desventaja
1	Soy demasiado cobarde como para arriesgar mi vida y morir, aunque sea por una buena causa.
2	Por culpa de gente que ha intentado engañarme, ahora soy incapaz de confiar en los desconocidos.
3	Odio gastar el dinero, aunque sea en cosas necesarias. Ni una sola moneda puede desperdiciarse.
4	Mi curiosidad suele ponerme en peligro en multitud de ocasiones. Algún día ocurrirá una desgracia.
5	Las monedas de oro me queman en los bolsillos. Adoro gastarlas en caprichos y lujos para mí y mis amigos.
6	Me encanta que la gente hable de mí y de mis logros. Trato de llevarme la gloria de todo, aunque a veces no la merezca.

Colono

El lugar en el que naciste ya es parte del pasado: hace tiempo que decidiste abandonarlo y buscar un lugar en el que empezar una nueva vida. Puede que lo hicieses de manera voluntaria, alentado por las ganas de aventura o de riqueza, o quizás fueron las circunstancias las que te obligaron a echarte a los caminos. Sea cual sea la razón, emprendiste un viaje con el fin de fundar una nueva ciudad junto a otros compañeros o de aumentar la población de un asentamiento reciente. Aunque no olvidas tus raíces y llevas contigo parte de tu cultura, cada lugar por el que has pasado ha dejado una huella en ti.

Puede que ya te hayas establecido y hayas completado tu viaje, logrando una vida lejos de tu gente, cultura y puede que incluso lejos de tu raza. O quizás aún no has llegado al final del camino y sigues siendo un viajero.

Competencia con habilidades: Supervivencia, Medicina

Competencia con herramientas: Vehículos (terrestres), herramientas de artesano (de tu elección)

Equipo: Herramientas de artesano (una de tu elección), un mapa de una región lejana, lata de yesca, raciones para 5 días, un set de ropas de viaje, un carro y una mula y un saco que contiene 10 po.

Rasgo: Un alto en el viaje

Gracias a haber llevado una vida itinerante y a haber recorrido tantos caminos, ahora tienes experiencia en encontrar sitios adecuados en los que descansar entre las jornadas de marcha. Cuando realices descansos en sitios agrestes, lejos de las ciudades, puedes encontrar un campo en el que los caballos pasten y un arroyo en el que calmar la sed. De esta manera estarán frescos para continuar la marcha.

Características sugeridas

Los colonos son gente que ha dejado todo atrás y busca empezar de nuevo, por lo que suelen ser atrevidos y optimistas, dispuestos a enfrentar el cambio sin miedo a perder, pero también con facilidad para dejar atrás cosas importantes y, en ocasiones, volubles e impacientes.

1d8	Rasgo de personalidad
1	En la naturaleza encuentro la paz y tranquilidad que no puedo tener en las ciudades.
2	No me gusta permanecer mucho tiempo en el mismo sitio, prefiero ir de aquí para allá.
3	No soporto viajar en solitario, por lo que cualquiera es bienvenido a compartir mi camino.
4	Me paso el día pensando en todas las cosas que podrían salir mal y en formas de poder evitarlo.
5	Soy reacio a confiar en las autoridades; la gente con poder suele acabar corrompiéndose.
6	A veces estoy más cómodo en compañía de animales que de personas.
7	En ocasiones tengo la sensación de que todo lo que me ocurre es parte de un plan orquestado por el destino o los dioses.
8	Me cuesta mucho estar enfadado o triste. Mi buen humor puede más que lo que pase a mi alrededor.

1d6	Ideal
1	Destino. Todo lo que ocurre es con una razón. No somos más que piezas en manos del destino (neutral).
2	Libertad. No soporto que mi vida sea controlada por otros, ya sean reyes o clérigos (caótico).
3	Lealtad. Tengo una deuda con mi señor y mi pueblo, haré todo lo posible por beneficiarlos (legal).
4	Descubrimiento. No puedo conformarme con lo que tengo cuando hay tantas cosas en otros lugares (neutral).
5	Poder. En una comunidad pequeña podré obtener un puesto de autoridad fácilmente (maligno).
6	Generosidad. Si con mis acciones logró mejorar la vida de mi pueblo, habrá merecido la pena el esfuerzo (bueno).

1d6	Vínculo
1	Jamás me perdonaré no haber estado en mi hogar junto a los míos cuando fue destruido.
2	No voy a permitir que se cometan los mismos errores que en mi pueblo natal.
3	Algún día encontraré ese lugar que mi estirpe lleva siglos buscando.
4	Siento que mi comunidad depende exclusivamente de mí. Debo ser su guardián.
5	Paso las noches pensando en vengarme de aquellos que me obligaron a abandonar mi hogar.
6	Durante mi viaje perdí a alguien muy importante para mí y ansío encontrarlo.

1d6	Desventaja
1	Tuve que huir de mi hogar porque allí me condenaron a muerte.
2	Me obsesiona descubrir los secretos e historia de la región.
3	Suelo ponerme en peligro para que los demás vean mi valía.
4	No puedo confiar en nadie que no sea de mi pueblo o cultura.
5	No puedo rechazar a nadie que necesite mi ayuda, aunque me ponga en peligro.
6	Mis acciones me han enemistado con los habitantes de mi hogar actual.

Combatiente

La guerra es una forma de vida para ti. Puede que por elección propia o porque te viste obligado, pero en el pasado has formado parte de una organización militar y el combate no te es desconocido. Ya sea luchando en grandes batallas junto a tu unidad o como guardia a cambio de unas monedas, tu mano está acostumbrada a empuñar un arma y ya conoces el miedo a perder la vida si te descuidas un solo instante.

Cuando elijas este trasfondo, determina junto con el director de juego los detalles de tu pasado como combatiente, tales como al servicio de quién combatías o qué te hizo ponerte bajo sus órdenes. Puede que lucharas por un rey o un noble o que simplemente fueras el capitán de la guardia de una pequeña villa. ¿Te alistaste porque creías que era lo correcto o porque necesitabas con urgencia unas monedas? Tal vez ni siquiera te alistases de manera voluntaria, sino por la fuerza. Hay muchas razones para que acabases viéndote obligado a empuñar las armas.

Competencia con habilidades: Atletismo, Intimidar

Competencia con herramientas: Kit de juegos

Idiomas: Uno de tu elección

Equipo: Un kit de juegos (uno de tu elección), un viejo trofeo de guerra, piedra de afilar, un set de ropas de viaje y un saco que contiene 15 po.

Pasado militar

Existen distintos cargos que puedes haber ostentado cuando formabas parte de una fuerza militar. Elige un pasado militar de tu agrado o haz una tirada en la siguiente tabla de pasado militar.

Pasado militar

1d6	Pasado militar
1	Guardia de la ciudad
2	Guardia fronterizo
3	Soldado regular
4	Combatiente rebelde
5	Mercenario
6	Miliciano

Rasgo: Cicatrices de guerra

Has dejado tu vida militar detrás y ya no perteneces a ningún ejército, pero lo que has sido ha dejado su marca en ti. La pose firme, el gesto duro o las cicatrices en tu cuerpo son una huella indeleble de tu antigua vida, y otros las reconocen con facilidad. Cuando conoces a alguien que también es militar, ya sea un soldado o un guardia, la complicidad o el respeto surgen con facilidad, incluso aunque combatierais en bandos enfrentados, y un poco de conversación o una partida de dados es suficiente para ganarte su confianza. Puede que te cuente lo que se dice entre la guardia de la



ciudad o cómo avanza la guerra en el territorio, o que te haga algún pequeño favor que no ponga en peligro su puesto.

Además, conoces dónde suelen ofrecerse los soldados y mercenarios, por lo que tienes facilidad para encontrar espadas de alquiler, aunque seguramente no salga barato.

1d8	Rasgo de personalidad
1	El respeto y la obediencia a un superior son la base del buen soldado.
2	Creo que la violencia es el último recurso en una confrontación.
3	El mundo es un lugar lleno de sufrimiento; es mi deber proteger a los débiles.
4	A veces es mejor acabar rápido y de golpe con los problemas. Pensar demasiado impide llegar a tiempo de actuar.
5	No hay nada mejor que una buena broma para romper la tensión en la batalla.
6	Mi momento favorito de la batalla es el saqueo, el reparto del botín siempre me levanta el ánimo.
7	Los horrores que he visto realizar en nombre de reyes y naciones me han hecho perder la fe en las personas.
8	Adoro la sensación que siento cuando escucho entrechocar armas y escudos.

1d6	Ideal
1	Lealtad. Debo llevar a cabo los designios de mi señor, se lo debo (legal).
2	Avaricia. La guerra es un negocio como otro cualquiera (neutral).
3	Libertad. La gente no se merece vivir bajo el dominio de un tirano, merecen ser libres (caótico).
4	Paz. Si combatimos ahora contra los crueles y los malvados, nuestros hijos tendrán una vida en paz (bueno).
5	Pueblo. Es mi deber proteger a mi gente cueste lo que cueste (bueno).
6	Gloria. En el campo de batalla puedo demostrar a todos mi valía y mi habilidad (cualquiera).

Características sugeridas

Ganarse la vida combatiendo es una opción que suele tomar la gente con pocos recursos que no tiene otra salida, aunque algunos lo deciden por su ansia de aventuras, de combatir o de proteger su nación o servir a su señor. Sea como sea, cualquier combatiente entiende la necesidad de la disciplina y el sacrificio personal.

1d6	Vínculo
1	Perdí a muchos amigos en el campo de batalla, no voy a permitirme perder a ninguno más.
2	La sabiduría de mi capitán nos permitió a ambos salir con vida de aquella batalla. Desde entonces siempre escucho los consejos de los más experimentados.
3	No tengo miedo a interponerme para proteger a alguien indefenso.
4	Jamás olvidaré al hombre que nos traicionó; por su culpa perdí a mis compañeros de armas.
5	Desdé que mi señor me perdonó por aquel terrible error, trato de demostrar en todo momento que soy digno de su confianza.
6	Me he prometido a mí mismo que me recordarán por mis hazañas décadas después de mi muerte.

1d6	Desventaja
1	Aunque sean injustos o crueles, no soy capaz de oponerme a lo que dictan los gobernantes.
2	Solo la cerveza y los licores me hacen olvidar los desgarradores recuerdos de las batallas pasadas.
3	No puedo permitirme parecer débil o cansado, seguiré adelante aunque eso ponga mi vida en peligro.
4	Me cuesta mantener la boca cerrada. Mis chistes o bravuconadas siempre surgen en mal momento.
5	Aunque trato de mantenerme sereno y tranquilo, el ruido de armas y el olor de la sangre sacan mi lado más salvaje.
6	Tras tanto tiempo en el campo de batalla, no puedo resistirme a una sonrisa bonita.

Comerciante

Allá donde hay dinero, hay gente dispuesta a gastarlo: ese es tu negocio. Tu forma de ganarte la vida no pasa por fabricar bienes para la venta, sino en comprar lo más barato que seas capaz y de venderlo por un precio mayor, generando así tus beneficios. A veces simplemente es cuestión de esperar una buena oferta, en otras ocasiones te ves obligado a desplazarte de un sitio a otro, comprando y vendiendo de aquí para allá.

A pesar de que muchos lo consideran un negocio fácil y seguro, obtener una buena cantidad de dinero en tu profesión no es nada fácil. Muchos comerciantes han caído a manos de bandidos en el camino y otros han perdido toda su fortuna por arriesgar demasiado o confiar en quien no debían.

Competencia con habilidades: Engañar, Persuasión

Competencia con herramientas: Vehículos (terrestres)

Idiomas: Uno de tu elección

Equipo: Un ábaco, un libro de cuentas, una balanza de mercader, un carro y una mula, un set de ropa elegante y un saco que contiene 15 po.

Rasgo: Olfato para los negocios

Como todo buen comerciante sabe, los mercados son el corazón de las ciudades. El estado del mercado es un reflejo de la situación de la ciudad, pues una guerra en ciernes, un gran número de bandidos en las inmediaciones o los rumores de una virulenta plaga provocan desajustes en los precios y la demanda. Tu experiencia como comprador y vendedor te permite ver con detalle estas alteraciones. Con solo pasear por un mercado, puedes ver el estado de la ciudad o pueblo y hacerte una idea de su situación social, política y económica.

También puedes emplear esta información para sacar beneficio económico, pues has aprendido a encontrar el momento oportuno para comprar lo más barato posible. Cuando compres cualquier objeto de la lista de equipo de aventuras (página 151), conseguirás un descuento de una quinta parte del precio si dedicas varias horas o días en realizar la compra, el tiempo que el director de juego requiera en función de la rareza del producto.

Características sugeridas

Aquellos que se dedican al mundo de los negocios son personas sosegadas, dotadas de una gran paciencia que les permite esperar el momento adecuado y con un don natural para las personas. Sin embargo, hay algunos mercaderes que, dejándose llevar por la avaricia o la paranoia, han acabado solos.

1d8	Rasgo de personalidad
1	Siempre me ha atraído el arte en todas sus formas. Compro nuevas adquisiciones para mi colección cuando que tengo ocasión.
2	Considero que la apariencia es la representación del estatus. Siempre porto joyas y adornos, aunque se me considere estridente o recargado.
3	Durante mis viajes me aficioné a comidas exóticas y ahora siempre busco probar nuevos sabores.
4	Si algo tiene que hacerse, que sea cuanto antes. No soporto a la gente que deja el trabajo y el deber para el último momento.
5	Siempre tengo un rumor o un chisme interesante que contar, aunque a veces ni siquiera sea cierto.
6	Tengo la mala costumbre de meterme en conversaciones ajenas. Sé que es de mala educación, pero yo tengo mucho que aportar a ellas.
7	Conozco lo mucho que cuesta ganar el dinero, por eso no voy a pagar una moneda de más por algo, pero tampoco una moneda de menos.
8	A pesar de que todo a mi alrededor sea peligroso o serio, no puedo tomarme la vida de manera negativa. Siempre tengo una sonrisa en la cara.

1d6	Ideal
1	Avaricia. Tener mi bolsa llena de monedas es lo único que me importa (maligno).
2	Gloria. Mis negocios me otorgan el reconocimiento y el estatus que no he podido obtener por nacimiento (neutral).
3	Pueblo. Mis compatriotas necesitan de los bienes que yo ofrezco. Gracias a lo que yo les vendo a buen precio salen adelante y llevan una vida mejor (bueno).
4	Poder. Mucha gente ansía mis exóticas mercancías y hacen lo que sea para conseguirlas. Saben que su suministro depende exclusivamente de mí (maligno).
5	Libertad. Mis negocios son la excusa perfecta para alejarme de mi hogar y ver otras ciudades y lugares (caótico).
6	Familia. Mis éxitos personales son los éxitos de mi familia. Todo lo hago para aumentar el respeto y honor de los míos (neutral).

1d6	Vínculo
1	Tuve que pedir una enorme suma de dinero a un noble para comenzar mis negocios y aún mantengo esa deuda con él.
2	Hace años me vendieron una baratija supuestamente muy valiosa y perdí mucho dinero. Aún busco al granuja que me estafó para devolvérsela.
3	He emprendido un largo viaje en busca de una gran cantidad de provisiones en nombre de mi señor. Mi pueblo las necesita para sobrevivir a la hambruna.
4	Me he prometido no volver a casa hasta que no encuentre una forma de sanar la extraña enfermedad de uno de mis seres queridos.
5	No siempre me dediqué a los negocios y el comercio. Durante mi juventud me metí en negocios turbios e hice algunos enemigos.
6	Un gremio de mercaderes hundió el negocio de mi familia con prácticas nada honradas. Espero el momento de poder vengarme de ellos.

1d6	Desventaja
1	Adoro vivir como los reyes y nobles, rodeado de lujos, aunque no pueda mantener mucho tiempo ese nivel de vida.
2	Odio profundamente a los que están en mejor posición social que yo por derecho de sangre. Solo verlos me hierve la sangre.
3	Me apasionan las historias de tesoros y botines de guerra perdidos. Siempre ando detrás de algún tesoro olvidado que seguramente no exista.
4	La gente con capacidades extrañas siempre ocultan intenciones malignas. Lo mejor es no confiar nunca en un hechicero.
5	Unos negocios poco claros en mi tierra natal me dieron una fama de embustero que aún me persigue.
6	Un hombre vale tanto como su palabra. Nunca rompo un contrato, por muchos problemas que me cause.

Variante del comerciante: vendedor de los canales de Voldor

Como es bien sabido, la forma más segura y rápida de desplazarse por Voldor es navegando los canales que conectan los grandes núcleos de comercio. A pesar de que los gremios de comerciantes fletan enormes galeras cargadas de hombres y mercancías, también existe toda clase de mercaderes menores que tratan de sacar beneficio de viajes cortos y seguros. Si optas por este trasfondo, es probable que hayas decidido que las rutas por tierra son demasiado largas o duras y prefieras ganarte la vida en los canales, comerciando con otros navegantes y mercadeando de puerto en puerto.

En lugar de obtener competencia con vehículos (terrestres), la obtienes con vehículos (acuáticos) y también con herramientas de navegante a cambio de no obtener el idioma adicional. Por último, en vez de contar con un carro y una mula como equipo inicial, posees un bote de remos sencillo.



Criminal

Aunque para muchos las leyes sean la base de la sociedad, no es tu caso. Te guste o no, eres un criminal y te has enfrentado a la autoridad en más de una ocasión. Puede que no tuvieses más oportunidad durante tu infancia que delinquir para sobrevivir o simplemente que no crees que las normas estén para cumplirlas. Sea por el motivo que sea, has crecido rodeado de otros criminales como tú, violencia y gente con pocos escrúpulos.

En cualquier pueblo o ciudad pueden encontrarse formas de ganarse la vida al margen de la ley y las oportunidades de negocio surgen por todos lados. Desde pequeños hurtos hasta asesinatos a cambio de unas monedas, cualquier opción es buena si permite seguir con vida. Cuando elijas este trasfondo, determina junto con el director de juego los detalles de tu pasado como criminal. ¿Te dedicas a ello por placer o porque las circunstancias te han hecho ser como eres? ¿En qué negocios te mueves?

Competencia con habilidades: Sigilo, Juego de Manos

Competencia con herramientas: Herramientas de ladrón

Idiomas: Uno de tu elección

Equipo: Un set de herramientas de ladrón, palanca, un set de ropa común y un saco que contiene 10 po.

Rasgo: Amigos poco recomendables

Durante tu vida como criminal te has rodeado de lo peor de la sociedad y has aprendido a moverte entre ellos. Por muy distinta que una ciudad sea de otra, los de tu clase suelen estar presentes y tú sabes cómo encontrarlos. En cualquier ciudad en la que estés, y dedicando el número de horas o días que el director de juego crea conveniente, puedes contratar los servicios de criminales a cambio de un buen pago o acceder al mercado negro, donde adquirir toda clase de contrabando, como venenos.

Características sugeridas

Sea por elección o necesidad, aquellos que se dedican a los asuntos ilegales son de carácter cerrado y desconfiados. Aunque mantienen relaciones con otros criminales, tienden a no depender de otras personas y son considerados peligrosos. Aunque un criminal pude romper la ley por una buena causa o poseer un espíritu noble, el rechazo de la sociedad y el convivir con otros maleantes los vuelve ariscos y duros.

1d8	Rasgo de personalidad
1	Mi aspecto sucio y descuidado suele causar malestar a la gente.
2	La paciencia es algo fundamental en el mundo en el que me muevo. Prefiero esperar a estar seguro que actuar antes de tiempo.
3	Trato de hacer amigos allá por donde paso; nunca se sabe cuándo voy a necesitar un favor.
4	Mi forma de hablar, directa y descarada, incomoda a los nobles y comerciantes.
5	Las rimas y los juegos de palabras salen de mi boca con facilidad, tengo vocación de bardo.
6	Solo me fio de aquellas personas junto a las que me he emborrachado.
7	Una mentira puede sacarme de cualquier aprieto, incluso de aquellos en los que me ha metido otra mentira.
8	Me guardo objetos de todas las personas con las que trabajo como recuerdo.

1d6	Vínculo
1	En mi juventud robé un objeto maldito y esa maldición aún me persigue.
2	Me vi obligado a pedir ayuda a un señor del crimen para evitar la cárcel y ahora le debo un favor.
3	La piedad de un alguacil me libró de la horca. Ese acto de piedad ha cambiado mi forma de ver la vida.
4	Un colgante es el único recuerdo que tengo de mi familia, a la que nunca he conocido.
5	Un viejo amigo fue acusado de un crimen que yo cometí y no fui lo suficientemente valiente como para aceptar mi culpa.
6	Durante años me he rodeado de niños huérfanos a los que he ayudado a salir a adelante y que dependen de mí.

1d6	Ideal
1	Redención. A pesar de todo lo hecho hasta ahora, aún es posible enmendar los errores y conseguir el perdón (bueno).
2	Poder. Los sobornos, chantajes y amenazas son una forma aceptable de controlar a los débiles y sacar provecho (maligno).
3	Libertad. La sensación de libertad que siento al romper las normas es suficiente recompensa para hacerlo (caótico).
4	Hermandad. Mis compañeros son mi familia. Me debo a ellos y haría cualquier cosa por su bienestar (neutral).
5	Justicia. Romper las normas es la única manera de acabar con las injusticias que llevan a cabo los gobernantes (bueno).
6	Riqueza. Cualquier acto es aceptable con tal de salir de la pobreza y ocupar mi lugar entre los ricos (maligno).

1d6	Desventaja
1	Siempre dejo una marca personal en los crímenes que cometo.
2	La oportunidad de ganar dinero me hace ponerme en riesgo a mí mismo y a mis seres queridos.
3	No suelo mostrar interés por las personas de mi alrededor; muchas veces no recuerdo ni siquiera sus nombres.
4	En mis bolsillos aparecen pertenencias de otras personas constantemente.
5	No puedo dejar tirado a un compañero, por muy peligrosa que sea la situación.
6	Nunca rechazo una buena apuesta.

De buena familia

A lo largo de la historia, algunos linajes poderosos se han hecho con posiciones de poder. En estas familias, el poder político ha ido pasando de padres a hijos, apoyándose en un respaldo militar o económico. Por suerte, tú has nacido en una de estas familias. En algún momento tus antepasados se hicieron con tierras y lujos que se han mantenido durante generaciones. Desde tu nacimiento has disfrutado de una serie de derechos con los que no cuentan el resto de personas: has tenido una infancia cómoda, sin pasar apuros, y has gozado de una educación orientada al día en que ocupes una posición de responsabilidad.

Cuando elijas este trasfondo, determina junto con el director de juego el linaje al que perteneces y sus detalles. Aclarad tu origen: quizás seas de sangre noble o puede que seas un rico comerciante que consiguió subir de categoría. ¿Qué posesiones tiene tu familia? Puede ser desde una pequeña hacienda a grandes terrenos de campo. También es recomendable aclarar qué lugar ocupas en la línea de sucesión y qué derechos y responsabilidades otorga esta.

Competencia con habilidades: Historia, Persuasión

Competencia con herramientas: Kit de juegos

Idiomas: Uno de tu elección

Equipo: Un kit de juegos (uno de tu elección), una pequeña joya familiar, un vial de perfume, un kit de ropa elegante y un saco que contiene 20 po.

Rasgo: Gloria familiar

Por tus venas corre la sangre de una familia poderosa y eso te otorga unos privilegios de los que la plebe carece. Las clases altas te verán con buenos ojos y serás recibido en las cortes de los gobernantes. Sin embargo, tu sangre no es lo único que has heredado, y es que portas alguna reliquia de generaciones anteriores que ha tenido gran importa en la historia de la familia. Además del equipo inicial, cuentas con un escudo o un arma marcial de tu elección, elegantemente decorada o con el símbolo familiar.

Características sugeridas

Aquellos que nacen en familias ricas suelen disfrutar de toda clase de lujos y de una educación sobresaliente, por lo que son personas cultas y de modales refinados. Muchos nobles consideran que su deber es proteger a los vasallos y valoran conceptos como el honor y la gloria. Por otro lado, la vida fácil puede hacerlos impacientes y temperamentales, y no es raro ver a nobles mezquinos y dispuestos a todo por lograr más poder.

1d8	Rasgo de personalidad
1	No soporto que demuestren en público que estaba equivocado.
2	Vivo acorde a mi estatus social: los banquetes y fiestas son algo común en mi día a día.
3	Soy conocido por mi generosidad y mi ayuda a los desfavorecidos.
4	Me canso con facilidad de vivir en un mismo sitio. Siempre que puedo me embarco en un viaje.
5	Mi familia ha hecho grandes cosas durante generaciones y cualquier conversación es buena para recordarlas.
6	A pesar de mi origen, he aprendido a valorar el trabajo duro y respeto a los que se esfuerzan para conseguir sus logros.
7	Considero que siempre hay que utilizar un lenguaje correcto y educado. No permito los insultos y las blasfemias.
8	Mi seriedad y falta de humor son mi rasgo más reconocible.

1d6	Ideal
1	Familia. Soy lo que soy gracias a mi familia. Haré todo lo posible para que estén orgullosos de mis actos (neutral).
2	Poder. Mi destino es gobernar, es mi derecho de nacimiento y nadie puede arrebatármelo (maligno).
3	Pueblo. Mi deber es proteger a mi pueblo (bueno).
4	Orden. Si todo está controlado, los gobernantes pueden cuidar mejor a sus súbditos (legal).
5	Justicia. Es mi deber emplear lo que me ha otorgado mi familia en luchar contra la injusticia y en defender a los débiles (bueno).
6	Reputación. Lo más importante no son mis actos, sino lo que la gente crea de mí (neutral).

1d6	Vínculo
1	Un miembro de mi familia está en prisión por un crimen que no ha sido demostrado.
2	Una antigua joya de la familia ha sido robada y, sin ella, nuestro derecho dinástico puede acabar en entredicho.
3	Me he propuesto no volver a mi hogar hasta que me consideren un heredero digno.
4	He emprendido un viaje para encontrar un matrimonio a la altura de mi alto estatus.
5	Debo conseguir alianzas y apoyos para mi familia para mantenernos en una situación de poder.
6	Una familia enemiga ha insultado a la mía y debo recuperar nuestro honor.

1d6	Desventaja
1	Mi familia ha llegado donde está mediante engaños y artimañas, aunque todo el mundo crea lo contrario.
2	De joven acabé con la vida de un familiar que amenazaba mi herencia. Es un pecado que me atormenta.
3	Mantengo una relación sentimental que avergonzaría a toda mi familia si se hiciera pública.
4	No soporto que la gente no me trate con el respeto que merece mi posición.
5	Mi afición por el alcohol me pone en apuros a menudo.
6	Por mi culpa mi familia ha perdido el favor de mi señor y hemos perdido privilegios en la corte.

Variante de «De buena familia»: caudillo de guerra

Entre las culturas que pueblan la superficie de Voldor puede hallarse todo tipo de clases dominantes. En algunas de ellas son los nobles, quienes descienden de largos linajes, y en otras son los mercaderes acaudalados, pero también existen lugares donde es la fuerza y el miedo los valores que mantienen a un líder en su trono. Elige este trasfondo si perteneces a la clase dominante de una sociedad tribal o excesivamente militarizada: un señor de la guerra reconocido o uno de sus descendientes. Al adquirir este rasgo, acuerda con el director de juego qué reputación tienes tú mismo y tu pueblo o cultura. Puede que seas un líder particularmente reflexivo de una tribu de bárbaros salvajes o quizás un general fanático que exige un estricto código de honor a todos sus soldados.

En vez obtener competencia con las habilidades descritas con anterioridad, la obtienes con Intimidar y con Historia. En

vez de la competencia con kit de juegos, la obtienes con un instrumento musical y adquieres dicho instrumento como equipo inicial, sustituyendo el kit de juegos. También adquieres el rasgo *Prestigio bélico* en vez de *Gloria familiar*.

Rasgo: Prestigio bélico

El respeto de los tuyos te lo has ganado con tus hazañas como guerrero. Tus cicatrices son tus medallas y nadie puede dudar de tu ferocidad. Ya no solo tu pueblo te venera, sino que otros pueblos se hacen eco de tu historia. Allá por donde pasas hay gente que te conoce o, por lo menos, ha oído alguna de las historias que se cuentan sobre ti; algunos te admiran y muchos otros te temen.

Por tu trayectoria se te ha recompensado con el honor de portar una reliquia familiar de gran importancia. Además del equipo inicial del personaje, cuentas con un arma simple o marcial de tu elección, que tú o algún antepasado habéis empuñado en alguna victoria especialmente importante para tu pueblo.

Emisario

Ni el más poderoso de los reyes puede estar en todos sitios a la vez y encargarse de lo que ocurre tanto dentro de sus fronteras como fuera. Además, recorrer los caminos e internarse en los terrenos de otros soberanos puede desembocar en tragedia, por lo que algunas personas son elegidas para representarlos y hablar en su nombre: vosotros, los emisarios, hombres y mujeres de confianza que viajan de un lado a otro para llevar la voluntad de su señor tanto a vasallos como a otros señores.

Llegar a tu posición no ha sido sencillo; habrás llevado a cabo muchos logros para para que tu señor haya depositado tal confianza en ti. Un buen emisario debe contar con las habilidades suficientes para maniobrar en la corte, así como estar acostumbrado a viajar de manera constante. Cuando elijas este trasfondo, piensa junto al director de juego para qué señor trabajas. ¿Se trata de un noble menor de una gran nación o del gobernante de un pequeño reino? ¿Tu señor es justo y conciliador o hablas en nombre de un mezquino señor de la guerra?

Competencia con habilidades: Perspicacia, Persuasión

Idiomas: Dos de tu elección

Equipo: Un estuche para mapas y pergaminos, un documento que demuestra que hablas en nombre de un rey u otro noble, un set de ropa de viaje, un set de ropa elegante y un saco que contiene 15 po.

Rasgo: La voz de un rey

Cualquier cosa que digas serán las palabras de un gobernante y cualquier afrenta que sufras la estará sufriendo un reino entero: el temor o el respeto que la gente tiene por tu señor también lo tiene por ti. Puedes solicitar y recibir audiencia con cualquier gobernante, un honor que pocos tienen. Mientras dure tu estancia en la corte, no solo serás bienvenido, sino que se te conferirá un lugar en el que descansar y comida de una calidad propia del señor al que representas.

Características sugeridas

Entre las aptitudes que más se valoran en un emisario están la lealtad y el respeto. Las numerosas horas de cortes y recepciones que deben soportar para entregar un mensaje a un rey o llevar a cabo una negociación pueden acabar con los nervios de cualquiera, por lo que también son necesarios mucha paciencia y talante. Al hablar en nombre de un poder superior, muchos emisarios acaban aprovechando ese poder para sus propios intereses, volviéndose ambiciosos y traicioneros.

1d8	Rasgo de personalidad
1	Nunca me meto en una confrontación de la que no vaya a salir victorioso. Tengo claro cuáles son mis batallas y cuáles no.
2	Mi optimismo es contagioso; siempre viajo con una sonrisa en el rostro.
3	Considero que una mentira sutil es mucho más útil que una decena de verdades directas.
4	Una vez que alguien me falla, pierde para siempre mi confianza. No acepto el fracaso ni la traición.
5	Siempre visto con colores muy vistosos, me gusta llamar la atención.
6	Me gusta estar al día de los cotilleos y rumores, son una fuente fiable de información en los círculos donde me muevo.
7	No soporto a las personas incultas y sin educación. Esa clase de gente no merece mi respeto ni mi atención.
8	Valoro más una silenciosa biblioteca que un magnífico banquete.

1d6	Ideal
1	Lealtad. La obediencia y el respeto hacia un superior es lo único que mantiene nuestra sociedad a salvo del salvajismo y el caos (legal).
2	Venganza. Aquellos que me han causado mal a mí o a los míos lo pagarán. Haré todo lo que esté en mi mano para que lo pierdan todo (maligno).
3	Paz. Mi posición de mediador me obliga a hacer todo lo posible para evitar que se enciendan las llamas de la guerra (bueno).
4	Avaricia. La confianza que tienen mi señor y otros gobernantes en mí me permite obtener gran cantidad de regalos y una posición aventajada para los negocios (neutral).
5	Conocimiento. Mis viajes me permiten aprender sobre otras culturas y descubrir toda clase de cosas (neutral).
6	Libertad. Gozar de la confianza de mi señor me permite hacer lo que me plazca sin que sospeche nada. Así puedo vivir mi propia vida (caótico).

1d6	Vínculo
1	Las injurias y mentiras de un noble han hecho que mi señor me repudie y ahora busco su perdón.
2	Le he dado mi palabra a mi señor de que no volvería a él hasta conseguir nuevos aliados para el reino.
3	Hace años un ser querido fue secuestrado por un rival político y aún no he perdido la esperanza de rescatarlo.
4	Un familiar traicionó y asesinó a mi señor para obtener su puesto. Solo yo conozco lo que ocurrió realmente.
5	Me he prometido a mí mismo que algún día dejaré de ser un vasallo y me convertiré en señor.
6	La seguridad de mi pueblo natal es mi prioridad, por encima de la lealtad a mi señor y el resto de sus dominios.

1d6	Desventaja
1	Para evitar que comenzara una guerra llegué a un pacto con un señor de la guerra a espaldas de mi señor. Aún temo que lo descubra.
2	Hace años desvelé las conspiraciones de un noble de la corte de mi señor y juró venganza. Sus gritos de furia aún me acosan en sueños.
3	Mi lealtad hacia mi señor es tan grande que daría mi vida sin pensarlo por el bien del reino.
4	Mis ardientes relaciones sentimentales entre la nobleza me han traído una mala fama de la que no puedo huir.
5	En mis viajes paro cada poco tiempo para disfrutar del paisaje y conocer a los lugareños, aunque me retrase enormemente.
6	Durante años he ido encubriendo los despiadados actos de mi señor. Me corroe la culpa por permitirle haber actuado así todo este tiempo.

Erudito

Rodeado de libros y pergaminos, has dedicado tu vida a la búsqueda de conocimiento y descubrimientos. Tras una intensa educación, mucho mejor que la que la mayoría puede permitirse, tomaste la decisión de que el estudio sería tu única ocupación. Desde aquel momento has intercalado largas jornadas de lectura a la luz de las velas con viajes a templos y bibliotecas para hallar nuevos volúmenes para avanzar en tu carrera.

La educación y el intelecto necesarios para llevar esta clase de vida son poco comunes. Los eruditos sois respetados y valorados en las culturas avanzadas y pacíficas, pero las más violentas os ven como un desperdicio. Esto ha propiciado que los eruditos os agrupéis para compartir estudios y almacenar libros. Posiblemente tengas amigos o conocidos en algún monasterio o biblioteca en el que estudias. Tu línea de investigación puede abarcar desde historia y geografía hasta saberes arcanos, pasando por toda clase de ciencias y disciplinas.

Competencia con habilidades: Investigación, Historia

Competencia con herramientas: Suministros de calígrafo

Idiomas: Uno de tu elección

Equipo: Un estuche para mapas y pergaminos, un extraño pergamino en un idioma desconocido, pluma de escritura y tinta, dos pergaminos en blanco, un set de ropa común y un saco que contiene 15 po.

Rasgo: Experto en la materia

Los círculos de estudio son agrupaciones de eruditos que se reúnen para avanzar juntos en la búsqueda de conocimiento, y hasta los estudiantes más autodidactas recurren a otros expertos en algún momento. Cuentas con la simpatía de un grupo o congregación con una biblioteca a su cargo a la que puedes acudir para investigar y dejar a su cargo los frágiles textos que manejas. Define junto al director de juego el grupo al que perteneces, así como su sede y sus ámbitos de estudio. Siempre que acudas a ellos para estudiar, no tendrás que pagarles el coste diario que suele exigir. A cambio de acceder al conocimiento sin limitaciones, es probable que otros eruditos te pidan tu opinión o tu ayuda eventualmente.

Además, tras tantos años de estudio, has memorizado gran cantidad de información sobre un campo en concreto al que dedicas gran parte de tu tiempo. Cuando realizas investigaciones sobre dicho campo, no tienes la necesidad de acudir a ningún tomo concreto, salvo casos excepcionales, y el tiempo de estudio será la mitad del que invertiría cualquier otra persona.

Características sugeridas

Muchos eruditos son personas solitarias que pasan gran parte de su tiempo enclaustradas, relacionándose solo para progresar en los estudios. Valoran su intelecto por encima de todo y aprecian el conocimiento y la cultura, lo que les lleva muchas veces a menospreciar a los que no han recibido educación formal.

1d8	Rasgo de personalidad
1	Mi voz monótona y calmada hace que la gente no me preste atención más que unos segundos.
2	Visto con ropas muy comunes y de colores apagados, no me gusta llamar la atención de los demás.
3	Siempre que puedo añado algún dato histórico a las conversaciones.
4	Cuando vuelvo de mis viajes escribo todo lo que he hecho en un pesado volumen de mi biblioteca.
5	Considero que mi campo de estudio es mucho más importante y vital que el resto.
6	Tiendo a crear conexiones y relaciones entre todo lo que ocurre a mi alrededor, aunque a veces sean improbables o enrevesadas.
7	Jamás me guardo una pregunta para mí mismo, mi curiosidad me lleva a indagar sobre todo lo que pueda interesarme.
8	Los libros y pergaminos me importan más que las personas; la gente puede cuidarse a sí misma.

1d6	Ideal
1	Pueblo. Gracias a mis descubrimientos mejoran las condiciones de vida de mi gente (bueno).
2	Curiosidad. Aún queda mucho por comprender de este mundo, secretos por revelar y lugares a los que llegar (neutral).
3	Poder. Cuanto más aprendo de lo que me rodea, más fácil me resulta manipularlo a mi favor (maligno).
4	Magia. Existen energías arcanas muy poderosas de las que apenas sabemos nada (neutral).
5	Cambio. No debemos aceptar las cosas tal y como son, está en nuestra mano dar forma al mundo (caótico).
6	Lógica. Los sentimientos y creencias irracionales nos alejan del verdadero conocimiento. Son los hechos los que cuentan (legal).

1d6	Vínculo
1	Llevo tiempo tratando de hacerme con un antiguo manuscrito sobre el que he leído en muchas ocasiones.
2	Las pesadillas en las que aparece ese lejano lugar antinatural cada vez son más vívidas y aterradoras.
3	Los libros y pergaminos que estudiaba mi padre es lo único de lo que nunca me desprendo.
4	Centro mis estudios en salvar a mi aldea natal de la amenaza que se aproxima.
5	Un poderoso noble se encarga de mi sustento desde que mis estudios llamaron su atención.
6	Abandoné a mi familia y mi pueblo en la infancia para poder estudiar y no he vuelto a saber nada de ninguno de ellos.

1d6	Desventaja
1	Cuando me meto entre libros y documentos pierdo la noción del tiempo y de la realidad.
2	He hecho cosas despreciables para conseguir conocimiento prohibido. Me siento culpable, pero sé que seguiré haciéndolo.
3	Mi marcado tartamudeo hace que nadie me tome en serio.
4	Algunos ignorantes se molestan por mi falta de aseo y limpieza. No comprenden que no puedo perder tiempo en esas trivialidades.
5	Uno de mis descubrimientos me ha puesto en el punto de mira de una logia secreta que trata de silenciarme.
6	Tras años de tomar toda clase de sustancias para concentrarme, ya no soy capaz de estudiar sin ellas.

Estudioso de los Peregrinos

Hace siglos, los Peregrinos, seres de incalculable poder y ambición, dieron forma a lo que hoy en día conocemos como Voldor. Empleando sus capacidades mágicas, alteraron la tierra, dominaron las aguas y moldearon las civilizaciones a voluntad. Aunque para la mayoría son algo del pasado y ahí deben quedarse, tú sabes que los Peregrinos siguen siendo una pieza fundamental del mundo: su legado aún permanece y has dedicado tu vida a aprenderlo todo sobre ellos.

Rastrear a los Peregrinos es una vida intensa y llena de contrastes. Muchos otros han recorrido ya este camino, por lo que en bibliotecas y monasterios puede encontrarse toda clase de escritos y ensayos sobre ellos, algunos muy acertados y otros fantasiosos e inexactos. Pero saber lo que otros han descubierto no suele ser suficiente y todo estudioso de los Peregrinos que se precie acaba adentrándose en los restos de sus ciudades, tanto en los pocos restos que quedan en la superficie como en las enormes ruinas de Vajra, el mundo subterráneo en el que los Peregrinos establecieron su imperio.

Competencia con habilidades: Arcanos, Historia

Competencia con herramientas: Suministros de calígrafo

Idiomas: Uno de tu elección

Equipo: Una pequeña pieza de xion, pluma de escritura y tinta, un pergamino en blanco, un set de ropa común y un saco que contiene 15 po.

Rasgo: Conocimiento ancestral

Para el papel que han tenido los Peregrinos en Voldor, se sabe muy poco sobre ellos. Uno de los misterios que se han conseguido desentrañar es su idioma, y tú eres unos de los que lo conocen: hablarlo es imposible, pero entiendes en gran medida sus escritos. También posees un conocimiento rudimentario tanto sobre su cultura como sobre su magia, por lo que, con las horas de estudio necesarias, puedes intuir el uso o la función de la mayoría de construcciones y artefactos de los Peregrinos. Obviamente, eso no implica saber utilizarlos.

Cuando elijas este trasfondo, define junto con el director de juego cuál fue tu inspiración para comenzar tus estudios, qué te interesa sobre los Peregrinos o qué tipo de investigación realizas. Él te dará algún dato o información sobre los Peregrinos que has descubierto y que prácticamente nadie en Voldor conoce.

Características sugeridas

Aquellos que dedican su vida a estudiar a los Peregrinos suelen ser eruditos pacientes, dispuestos a dedicar su vida a una investigación que puede que nunca se complete. Gente de mente despierta y curiosos por naturaleza, la mayoría se pasan la vida rodeados de libros y grimorios. En algunos casos, la ambición o la curiosidad los llevan a ponerse en peligro o dejar la ética a un lado, volviéndose gente peligrosa para ellos mismos o para el resto.

1d8	Rasgo de personalidad
1	La gente que se pasa el día rajando me saca de mis casillas. Solo hablo cuando tengo algo importante que decir.
2	Los Peregrinos y su legado es un tema trascendental para todos. Aquellos que no se los toman en serio son unos patanes descerebrados.
3	Siempre refuerzo mis argumentos citando a algún erudito o estudioso de tiempos pasados.
4	No concibo que la gente adore a dioses; solo lo terrenal influye en mi vida.
5	Una chimenea y una jarra de vino caliente especiado son la mejor forma de terminar una jornada de trabajo.
6	No soporto los secretos y las mentiras. Todo acaba saliendo a la luz y a veces de maneras peligrosas.
7	Nunca doy mi opinión sobre un tema hasta haber sopesado todas sus ramificaciones.
8	Descubrir algo nuevo sobre los Peregrinos es una causa por la que daría mi vida si fuera necesario.

1d6	Ideal
1	Poder. Cuanto más aprendo sobre los Peregrinos, más cerca me encuentro de poder emplear sus artefactos, y entonces nadie podrá oponerse a mí (maligno).
2	Conocimiento arcano. Los Peregrinos eran los mayores magos que han pisado este mundo; siguiendo sus pasos aprenderé los secretos de la magia (neutral).
3	Paz. Los artefactos de los Peregrinos son capaces de abastecer ciudades enteras; con ellos la guerra por los recursos quedaría en el pasado (bueno).
4	Supremacía racial. Mi raza merece ocupar el vacío de poder dejado por los Peregrinos en Voldor (maligno).
5	Divinidad. El conocimiento llevó a los Peregrinos a un nivel de existencia más cercano a los dioses que a los mortales; debo aprender de ello (neutral).
6	Orden. En el imperio formado por los Peregrinos no había ni guerras ni caos y ese orden aún puede restablecerse (legal).

1d6	Vínculo
1	Mi antiguo maestro se internó en Vajra buscando una antigua ciudad de los Peregrinos y nunca he vuelto a saber de él.
2	Mi investigación me lleva hacia un descubrimiento que puede cambiar la manera en que mucha gente ve a los Peregrinos.
3	Gracias a los cuentos que me contaba mi madre, desde niño he vivido obsesionado con los dragones y todo lo que los rodea.
4	Hace años compré una pieza de xion a un contrabandista y aún no he sido capaz de comprender ni su uso ni su función.
5	La guerra entre mi pueblo y otra especie me hizo abandonar mi hogar, al que nunca he regresado.
6	Mis estudios me han llevado a apartarme de todos mis seres queridos.

1d6	Desventaja
1	Cuanto más profundizo en mis estudios, más claro veo lo cerca que está mi raza de los Peregrinos y lo inferiores que son el resto.
2	Cuando hay un posible descubrimiento cerca, mis compañeros pasan a un ser una pérdida asumible.
3	Una antigua relación comercial con traficantes de artefactos de los Peregrinos ha provocado que hayan puesto precio a mi cabeza.
4	Puede que los Peregrinos se sintieran cómodos en la oscuridad de Vajra, pero yo no puedo mantenerme sereno si no es con una luz cerca.
5	Me centro tanto en mis estudios que no presto atención a temas menores, tales como los nombres o rostros de la gente con la que me relaciono.
6	Mucha gente me relaciona con un mago tenebroso que tuve por maestro y creen que yo no soy de fiar.

Explorador de Vajra

Vajra es, de los lugares de Voldor poblados por los Peregrinos, el que más expediciones atrae, pero también en el que más gente de la superficie ha perdido la vida intentando hacerse rica. Vajra es el nombre por el que se conoce al mundo subterráneo de Voldor. Aunque sus orígenes son inciertos, la mayoría de expertos están de acuerdo en que su origen no es natural y probablemente los Peregrinos lo creasen o moldeasen con su magia. Ahora que sus antiguos moradores no están, el subsuelo está poblado de civilizaciones que han crecido alejadas de la luz solar y con toda clase de ciudades y artefactos que los Peregrinos dejaron atrás tras su desaparición.

Al igual que el resto de exploradores de Vajra, has dedicado tu vida a sumergirte en las profundidades de la tierra, descender en la oscuridad y confiar en encontrar algo de valor que justifique haberte jugado la vida, aunque en ocasiones volver con vida ya es suficiente orgullo. A pesar de que muchos creen que tu forma de vida consiste en coger una cuerda y empezar a bajar, los buenos exploradores de Vajra saben que una expedición puede requerir meses de preparación, una idea muy clara del recorrido y todo lo que pueda conocerse sobre esa región del subterráneo, así como unos compañeros de confianza. Por todo ello has pasado tanto tiempo entre pergaminos y libros como bajo la superficie.

Competencia con habilidades: Atletismo, Historia

Competencia con herramientas: Herramientas de cartógrafo

Idiomas: Uno de tu elección

Equipo: Un estuche para mapas o pergaminos, un kit de escalada, un trozo de mapa de una región de Vajra, un set de ropa de viaje y un saco que contiene 10 po.

Rasgo: Mercado de antigüedades

Los exploradores que se internan en las profundidades lo pueden justificar de muchas maneras: ir en busca de yacimientos de mineral, realizar alguna investigación científica, buscar rutas transitables entre lugares lejanos… Pero todos compartís un mismo sueño: encontrar un alijo de xion lo suficientemente grande como para haceros ricos y poder dejaros de jugar la vida en las profundidades. La venta de artefactos creados por los Peregrinos es el método más común de obtener beneficios por tus aventuras.

Gracias a tu experiencia en el negocio, eres capaz de tasar cualquier pieza creada por los Peregrinos para saber cuánto pedir por ella en los mercados de antigüedades o en alguna cábala de magos. Por supuesto, también cuentas con los contactos adecuados para comerciar con estos artefactos, tanto círculos de negocios respetables como ladrones o traficantes de xion.

Características sugeridas

Los exploradores de Vajra son exploradores intrépidos, dispuestos a asumir el riesgo que implica su forma de ganarse la vida. Suelen ser sociables, con grandes redes de contactos y muchos compañeros de trabajo, aunque también desconfiados; sus relaciones difícilmente pasan de la camaradería. Además, pueden volverse ambiciosos y arriesgar más de lo que deberían.

1d8	Rasgo de personalidad
1	Todo lo que pueda cargar se viene conmigo. No me gusta dejar atrás nada que pueda tener algún valor.
2	No comprendo las quejas sobre mi higiene, en Vajra hay cosas que huelen mucho peor.
3	No me fío de la gente más inteligente que yo: tratarán de engañarme en algún momento para sacar provecho.
4	El trabajo en equipo es la mejor forma de mantenerse con vida. Uno sujeta la cuerda y el otro comienza el descenso.
5	Cuando estás a oscuras en lo profundo de Vajra es cuando mejor te puedes conocer a ti mismo.
6	Mis constantes quejas e improperios ponen de mal humor a mis compañeros.
7	Las historias de mis aventuras son sorprendentes y espectaculares, y en alguna ocasión hasta ciertas.
8	En las cavernas de Vajra he encontrado maravillas naturales mucho más impresionantes que cualquiera hecha por los Peregrinos.

1d6	Ideal
1	Riqueza. Bajo la superficie se encuentra el hallazgo definitivo, el que me cubra de oro y me permita retirarme (neutral).
2	Libertad. En Vajra no existen las leyes ni reina ningún noble. En la oscuridad todos somos realmente libres (caótico).
3	Descubrimiento. Nada me llena más que saber que soy la primera persona en explorar esa caverna (neutral).
4	Reputación. No descansaré hasta que todo el mundo conozca mi nombre y mis éxitos (neutral).
5	Cacería. En los oscuros túneles de Vajra, lejos de la superficie, puedo ceder a mis instintos de cazador (maligno).
6	Fe. En algún lugar de Vajra está el hogar en el que moraron los dioses hace siglos. Sus enseñanzas aún permanecen allí (bueno).



1d6	Vínculo
1	Mis incursiones en Vajra siempre han estado respaldadas por un grupo de magos interesados en mis descubrimientos.
2	Me veo obligado a jugarme la vida en las profundidades por culpa de un noble que me arrebató todas mis posesiones.
3	Desde que perdí a mi pareja durante un viaje a las profundidades, no he vuelto a acercarme a nadie con quien me juegue la vida.
4	Gracias a la desaparición de mis antiguos compañeros pude quedarme con todo el pago por un artefacto de los Peregrinos. Fue todo un golpe de suerte.
5	Obtuve un mapa de una región inexplorada de Vajra de los restos de un explorador que, perdido el juicio, acabó con su propia vida.
6	La mayoría de mis hallazgos han sido objetos que he comprado a una oscura raza que habita las profundidades.

1d6	Desventaja
1	Existe la creencia de que todo el que se interna en Vajra a mi lado solo encuentra una muerte horrible.
2	Desde lo que ocurrió en aquel canal subterráneo no puedo ver el agua sin echarme a temblar.
3	Creo que debería empezar a preocuparme por los temblores y los delirios; acercarme tanto a aquella torre de fulgor fue una mala idea.
4	Unos pocos muertos es un buen precio por un gran hallazgo.
5	Tengo asumido que cualquier trabajo puede ser el último, por lo que vivo siempre al máximo. No me arrepentiré de nada al morir.
6	Aquel mago para el que trabajé no quedó satisfecho del reparto y sus esbirros aún me siguen el rastro.

Habitante de Vajra

Cuando los Peregrinos dominaban Voldor, establecieron su imperio en las enormes cavernas subterráneas a las que dieron forma con sus conjuros. Allí abajo, lejos de la luz del sol, crearon enormes ciudades en las que vivir y llevaron consigo a otras razas para que los sirvieran. En la actualidad, no solo habitan Vajra esas razas que quedaron abandonadas a su suerte cuando los Peregrinos se fueron, sino también otras sociedades que han ocupado la región: algunos de los sirvientes de los Peregrinos, seres de la superficie como elfos y humanos, moran entre las ruinas del imperio de sus antiguos amos, concentrados alrededor de las Torres de Fulgor, lo suficientemente alejados como para no perder la vida. Generación tras generación, los habitantes de Vajra han aprendido lo necesario sobre los Peregrinos y sus ruinas como para sobrevivir en los restos de su civilización.

Cuando elijas este trasfondo, piensa junto al director de juego en qué tipo de sociedad te has criado y por qué habita en Vajra. ¿Se trata de una raza oriunda del subterráneo o son seres de la superficie que malviven bajo tierra? ¿Han establecido su ciudad en alguna ruina antigua o junto a alguno de los grandes canales que recorren el subsuelo de Voldor?

Competencia con habilidades: Percepción, Arcanos

Competencia con herramientas: Herramientas de cartógrafo y kit de herborista.

Equipo: Kit de herborista, kit de escalada, un tarro lleno de hongos luminiscentes, un abalorio o adorno que perteneció a los Peregrinos, un set de ropa de viaje y un saco que contiene 10 po.

Rasgo: Morador de la oscuridad

La vida en las profundas cuevas de Vajra es muy distinta de la de la superficie de Voldor. Bajo tierra, donde la oscuridad lo cubre todo, no hay más que extrañas criaturas y plantas que cubren los enormes corredores y los restos de las ciudades de los Peregrinos. Al haberte criado aquí, sabes qué animales y plantas pueden comerse y cuáles provocan una muerte horrible, o dónde encontrar agua fresca con la que saciar la sed. En Vajra puedes encontrar comida y bebida para ti y hasta cinco personas cada día.

Además, gracias a tu conocimiento de las cavernas y los tipos de fauna y flora, puedes tener una idea bastante aproximada de a qué profundidad te encuentras.

Características sugeridas

Vajra es un siniestro lugar en el que la vida es complicada, más aún para criaturas que no están adaptadas a la oscuridad. Aquellos que pasan mucho tiempo bajo tierra suelen ser silenciosos y taciturnos, que valoran el trabajo duro, pero también con un fuerte espíritu de supervivencia que los vuelve desconfiados y, en ocasiones, violentos.

1d8	Rasgo de personalidad
1	Siempre llevo un arma oculta. No voy a dejar que me sorprendan desarmado.
2	Aún me impresiono cada vez que encuentro alguna ruina de los Peregrinos: su civilización era muy superior a la nuestra.
3	Me gusta estar activo y haciendo cosas, ya descansaré cuando esté muerto.
4	Cuando me encuentro ante un peligro, siempre rezo una oración mientras me preparo para la acción.
5	No importa lo que me ocurra, la vida sigue. No tiene sentido perder el tiempo en lamentarse.
6	Lo que ocurre en Vajra tiene un propósito definido por algún plan de los Peregrinos.
7	Aunque pueda meterme en problemas, nunca desaprovecho la ocasión de recorrer un sitio en el que no he estado todavía.
8	Confiar en que alguien te salve de una situación es la forma más fácil de acabar muerto. Solo puedo confiar en mí mismo.

1d6	Ideal
1	Respeto. Tanto los que poblamos Vajra como los moradores de la superficie merecemos respeto y el mismo trato (bueno).
2	Ambición. Me he prometido hacer lo que sea con tal de abandonar mi pésima vida en la oscuridad de Vajra (maligno).
3	Conocimiento arcano. Entre las ruinas de los Peregrinos hay toda clase de misterios y secretos esperando a ser descubiertos (neutral).
4	Fe. No existe ninguna deidad salvo El Peregrino, que marca nuestro camino y merece nuestra devoción (cualquiera).
5	Trascendencia. Debemos seguir los pasos de los Peregrinos para romper las ataduras de este mundo y alcanzar una existencia plena (cualquiera).
6	Comunidad. Mi pueblo y yo no estamos dispuestos a compartir nuestro territorio con los que quieren nuestros recursos o saquear nuestras ruinas (neutral).

1d6	Vínculo
1	La líder de nuestra comunidad es una sabia con más de tres siglos de experiencias a su espalda.
2	No puedo volver a mi hogar hasta que no logre cazar a la bestia de las profundidades.
3	Aún me arrepiento de las cosas que hice a mis enemigos para que nuestro pueblo mantuviese el control del canal.
4	Cada vez que me pongo el viejo medallón familiar noto como si alguien me observase desde la distancia.
5	He jurado no descansar hasta acabar con el hechicero que maldijo a mi pueblo y trajo la enfermedad y la muerte.
6	Desde la muerte de mi amor no he dejado de pensar en cómo traerlo de vuelta a la vida.

1d6	Desventaja
1	Mi propia gente me ha rechazado por la infamia de uno de mis seres queridos.
2	Permitir que otros luchen mis batallas es un símbolo de debilidad; no pienso permitir esa humillación.
3	La clave para sobrevivir es las grutas de Vajra es no ser el primero: se huye con más facilidad desde la retaguardia.
4	No me siento cómodo en los lugares iluminados. He perdido a demasiados amigos por acercarse a una Torre de Fulgor o a esos enormes espejos.
5	Aquellos que no siguen mis creencias religiosas con devoción probarán el filo de mi espada.
6	Disfruto demasiado de la comida y la bebida como para pasar hambre, aunque eso implique acabar con las provisiones.

Indómito

Más allá de la civilización existe una inmensidad salvaje e inexplorada en la que las bestias campan sin control. Allí es donde has vivido prácticamente la totalidad de tu vida. Puede que durante tu infancia te abandonaran en la espesura por alguna razón y hayas vivido allí desde entonces o quizás decidiste abandonar el mundo urbano de manera voluntaria. Sea como sea, vives en soledad en territorio salvaje, valiéndote de tu propio trabajo y de lo que la naturaleza te otorga.

Cuando elijas este trasfondo, piensa junto al director de juego la razón por la que vives alejado de las ciudades y describe tu nuevo hogar.

Competencia con habilidades: Naturaleza, Supervivencia

Competencia con herramientas: Herramientas de herborista

Idiomas: Uno de tu elección

Equipo: Un kit de herborista, yesca y pedernal, trampa de cazador, la piel de un animal, un set de ropa común y un saco que contiene 10 po.

Rasgo: Uno de los nuestros

Vivir en la naturaleza te ha enseñado a desenvolverte de manera autosuficiente. Cuando te encuentres a la intemperie, puedes encontrar agua y comida y construir un pequeño refugio para ti y un compañero. Además, muchos animales ya te consideran un animal salvaje más, por lo que los que no sean especialmente violentos tenderán a ignorarte en la mayoría de casos, siempre que no te vean como la única comida disponible.

Características sugeridas

Aquellas personas que se crían o viven aislados de la sociedad suelen dejarse llevar por sus instintos, por lo que pueden parecer demasiado directas. Aunque a veces se comporten de manera violenta, la soledad les ha enseñado a respetar y vivir en paz.

1d8	Rasgo de personalidad
1	No como carne de animales en cuya caza no he participado.
2	Creo que los animales salvajes son mucho más leales que las personas. Confío más en ellos que en cualquiera de mi especie.
3	Una mirada o un gesto es suficiente en muchas ocasiones. No me gusta malgastar el tiempo hablando.
4	El respeto se gana con fuerza. Las personas fuertes y autosuficientes se merecen mi aprecio.
5	Las multitudes me hacen ponerme en guardia. Cualquiera puede ser una amenaza.
6	Estoy convencido de que en las estrellas puede verse nuestro destino.
7	Nunca pierdo los nervios ni me dejo llevar por insultos ni provocaciones; la violencia es el último recurso.
8	Me gusta disfrutar del silencio y de la naturaleza. Necesito momentos tranquilos para reflexionar.

1d6	Vínculo
1	Siempre he vivido en soledad en la naturaleza. Desconozco de dónde vengo o qué fue de mi familia.
2	Una poderosa y antigua criatura me persigue para devorarme. Mi sola presencia pone en peligro a los que me rodean.
3	Mis padres me alejaron de ellos para protegerme de aquellos que los amenazaban.
4	He descubierto un conocimiento antiguo y perdido durante mis viajes alejado de la civilización.
5	La pérdida de mi amor me hizo no soportar vivir con nadie más y hui hacia lo desconocido.
6	Pertenezco a un antiguo linaje que ha arrastrado una maldición durante generaciones.

1d6	Ideal
1	Libertad. Las leyes de la civilización coartan la libertad y la naturaleza de los seres vivos. Merecemos ser libres y que no decidan por nosotros (caótico).
2	Supervivencia. Solo los fuertes sobreviven. Cuanto más fuerte soy, más fácil me resulta sobrevivir a mis enemigos (neutral).
3	Manada. No se puede vivir siempre en solitario, el bienestar de los míos está por encima de todo lo demás (bueno).
4	Naturaleza. A medida que avanza la civilización, más sufre la naturaleza. La madre tierra debe ser protegida (caótico).
5	Lealtad. Hasta los animales más salvajes tienen jerarquías. El líder merece confianza y lealtad (legal).
6	Violencia. Mi lado más salvaje guía mis pasos. No hay combate ni disputa que no merezca mi atención (maligno).

1d6	Desventaja
1	Tengo una parte oscura y violenta que lucho por mantener controlada.
2	Los problemas de la gente no me interesan, soy incapaz de empatizar con la gente a la que no conozco.
3	No soporto la mentira y los engaños. Siempre soy sincero y directo, aunque ello me meta en problemas a menudo.
4	Ni me gusta ni me preocupa el dinero, prefiero vivir haciendo yo las cosas antes que pagar por ellas.
5	Una vez que se me mete una idea en la cabeza, nada puede hacerme cambiar de opinión.
6	Tras tantos años de vivir en la naturaleza, cualquier elemento urbano me fascina.

Marinero fluvial

Uno de los accidentes geográficos que más impresionan tanto en la superficie de Voldor como en su subsuelo son los enormes canales de agua dulce que crearon los Peregrinos. Recorriendo cientos de millas y con un caudal suficiente para ser navegable, estos canales se han convertido en la base de una gran cantidad de ciudades y pueblos, así como en una formidable red de comercio. Enormes galeras recorren estos canales cargando mercancías de un lugar a otro, siempre con cuidado de no terminar en alguna de las caídas que guían al agua hasta las profundidades de Vajra.

Esta dependencia de los canales ha atraído a la mayoría de pueblos hacia ellos, por lo que la navegación es el destino de la mayoría de los que quieren viajar o comerciar por Voldor. Los marineros fluviales os encargáis de las embarcaciones, sean grandes galeras de los gremios de comercio, sean pequeñas barcas con las que cruzar de una orilla a otra. Aunque a simple vista parezcan canales calmados y navegables, toda clase de criaturas habitan sus aguas y las construcciones de los Peregrinos son tan útiles como peligrosas.

Cuando elijas este trasfondo, piensa junto al director de juego en cómo ha sido tu pasado a bordo de un navío: puede que fueras un grumete en un buque mercante de algún gremio, un soldado de una flota militar al servicio del rey o simplemente un trotamundos que ha servido en decenas de navíos para poder ver mundo.

Competencia con habilidades: Percepción, Atletismo

Competencia con herramientas: Vehículos (acuáticos), herramientas de navegante

Equipo: Un set de herramientas de navegante, un viejo catalejo, una moneda de una tierra lejana, un set de ropa común, un set de ropa de viaje y un saco que contiene 10 po.

Rasgo: Redes de información

Desplazarse a bordo de un barco es la manera más rápida de moverse en Voldor. La mayoría de información se transmite por los canales, viajando desde la superficie hasta el interior y viceversa, y por eso las tabernas de los puertos son uno de los lugares donde más rumores pueden encontrarse. Como experto marino de los canales que eres, tienes una larga lista de historias que contar y sabes a quién preguntar para averiguar lo que necesites, como el estado de una ruta, el clima político de un lugar lejano o si alguien en concreto viaja por alguno de los canales. En función de lo común que sea la información, el director de juego establecerá cuánto tiempo y oro te costará dar con la respuesta.

Características sugeridas

Los marineros fluviales suelen ser hombres y mujeres ariscos, conocidos por su temperamento y sus blasfemias, de las que proviene la expresión «maldecir como un marino del cañón de Xerecron». También son personas disciplinadas, conscientes de que un despiste puede tener conclusiones nefastas.

1d8	Rasgo de personalidad
1	Cuando algo me hace gracia, mis carcajadas resuenan por toda la cubierta.
2	Siempre que subo a bordo llevo a cabo unos pequeños rituales para que la suerte me acompañe durante el viaje.
3	No hay excusa cuando hay tareas por hacer. Mis compañeros pueden contar conmigo.
4	Cada vez que alguien cuenta una batallita, yo tengo una mejor.
5	Cualquier momento y lugar es adecuado para un escarceo amoroso.
6	Durante las tormentas a bordo disfruto de contemplar la fuerza de la naturaleza en la cubierta del navío.
7	Siempre que llego a un nuevo lugar, me gusta relacionarme con las gentes de allí y aprender todo lo posible de su cultura.
8	No soporto que me de órdenes gente mucho menos capaz que yo, con un cargo que se han ganado por su fortuna o linaje.

1d6	Vínculo
1	Hace años una hechicera karasu leyó mi destino en las cartas en una taberna de mala muerte. Aún espero que se cumpla su predicción.
2	Hui a tiempo de una enorme galera comercial que se precipitó a lo profundo de Vajra. Sus restos y la mercancía que transportaba deben de seguir allí.
3	He servido durante años en una galera para evitar que me encarcelaran en mi tierra natal.
4	Aprecio a mi capitán y al resto de la tripulación más que a ninguna otra cosa en el mundo; ellos son mi familia.
5	Aún tengo pesadillas con los relatos de horribles criaturas submarinas que contaban los escasos supervivientes del naufragio.
6	Mi antiguo capitán se quitó la vida tras asegurar que el navío estaba maldito. Desde entonces la tripulación nos sentimos inquietos a bordo.

1d6	Ideal
1	Libertad. Mi trabajo a bordo me permite vivir sin ataduras hacia ninguna persona ni lugar, libre para ir donde me plazca (caótico).
2	Riqueza. En los canales se pueden encontrar grandes cantidades de oro y sal, las dos cosas más valiosas que uno puede desear (maligno).
3	Pueblo. Los bienes que trasportamos ayudan a que prosperen pueblos y ciudades. Sin mi trabajo la vida sería mucho más complicada (bueno).
4	Destino. La vida es como el agua de los canales, viaja por un sendero marcado y no puede escapar por mucho que lo intente (neutral).
5	Disciplina. Para que el barco llegue a buen puerto, todos los miembros de la tripulación deben seguir las órdenes y cumplir su parte (legal).
6	Diversión. En los puertos de los grandes canales puede encontrarse todo lo que una persona puede desear (caótico).

1d6	Desventaja
1	La vida recompensa a quienes más se arriesgan. Nunca rechazo una apuesta, por descabellada que sea.
2	Cuando no me encuentro a bordo de un navío, el lugar más fácil para encontrarme es la taberna.
3	Mi pasado como pirata podría ponerme en muchos aprietos si me reconociesen en algún puerto.
4	Mis constantes bravuconadas e insultos me han conducido a muchas peleas.
5	Jamás se debe romper la cadena de mando. Si alguien da una orden, es con una razón, aunque a veces no lo parezca.
6	Por culpa de mis ardientes y efímeras relaciones, tengo enemigos en multitud de puertos a lo largo del canal.

Miembro de una tribu

Desde el origen de las civilizaciones, los seres vivos se han agrupado para sobrevivir. De esta manera es como surgieron los asentamientos que, con el tiempo, se convertirían en esplendorosas ciudades. Pero no todos evolucionarían de esa manera, sino que aún hay pequeñas comunidades en las que todos los miembros son importantes. Tú, como miembro de una tribu, clan o pueblo, trabajas la tierra junto a tus congéneres y convivís con la naturaleza en armonía.

Cuando elijas este trasfondo, piensa junto al director de juego a qué tipo de tribu perteneces. Puedes definir aspectos tales como el idioma, la cultura, la religión que seguís o el sistema para tomar decisiones que tenéis: por consenso o siguiendo los dictados de un líder. También es recomendable tener claro cuál es tu posición en la tribu y qué trabajo realizas para ella.

Competencia con habilidades: Trato con Animales, Supervivencia

Competencia con herramientas: Un instrumento (de tu elección)

Idiomas: Uno de tu elección

Equipo: Un instrumento de tu elección, yesca y pedernal, un pequeño símbolo de tu fe hecho por ti mismo, raciones para tres días, un set de ropa común y un saco que contiene 15 po.

Rasgo: Aprendizaje cultural

Las tribus de la región habéis desarrollado una serie de creencias y costumbres que os definen, y sabéis que una falta de respeto hacía un líder puede acabar en guerra y un malentendido religioso, desencadenar una ejecución. Has desarrollado una cierta habilidad para comprender con rapidez los detalles más básicos de las sociedades con las que te encuentras. Cada vez que te reúnas con gente de otras culturas o de regiones lejanas, tendrás una idea de qué cosas no deberías decir delante de su líder, qué podrían considerar una herejía, cuál es el protocolo para presentar respetos ante sus ancianos…

Características sugeridas

La gente que pertenece a una tribu suele estar acostumbrada al trabajo comunitario al aire libre, como la agricultura y la ganadería, y tener un gran respeto tanto hacia la naturaleza como hacia los dioses. En algunos casos también pueden recelar de los extranjeros y estar demasiado centrados en su comunidad como para preocuparse de lo que ocurre más allá.

1d8	Rasgo de personalidad
1	Para cualquier cosa que me ocurre tengo una cita o enseñanza de mis ancestros que puedo aplicar.
2	Por las noches disfruto de mirar el fuego y buscar sentido a las formas que toman las llamas.
3	Mi seguridad y la de los míos es una prioridad. Nunca dejo de vigilarme las espaldas.
4	Los bienes materiales nos distraen de las cosas importantes de la vida. Nunca me dejo llevar por el dinero o la ambición.
5	Los dioses y los espíritus tienen gran poder en nuestro mundo; no es sabio enfadarlos.
6	Tengo un tono de voz suave y tranquilo, no alzo la voz ocurra lo que ocurra.
7	Me encuentro más cómodo rodeado de árboles y animales que de personas.
8	Mi curiosidad y ansia de conocimiento me lleva a los lugares más insospechados.

1d6	Ideal
1	Dioses. Existe una autoridad superior a nosotros y es nuestro deber honrarla, servirla y seguir sus designios (legal).
2	Paz. Alejando los conflictos de nuestra vida es como logramos crecer y desarrollar nuestro potencial (bueno).
3	Libertad. Las normas y reglas no son más que unas indicaciones de cómo vivir, no algo que deba seguirse al pie de la letra (caótico).
4	Comunidad. De manera individual tengo mucho menos valor que como parte de un grupo. Los míos cuentan conmigo y yo con ellos (neutral).
5	Poder. La mayoría de gente no puede valerse por sí misma si no cuenta con alguien que la guíe, y quién mejor que yo para hacerlo (maligno).
6	Supremacía. El resto de culturas viven acorde a unas creencias y formas de vida erróneas. Es mi deber llevarles el verdadero camino (maligno).

1d6	Vínculo
1	Mi tribu me ha encomendado una tarea de vital importancia y no puedo faltar a mi deber.
2	Mis sueños sobre una inminente catástrofe son cada vez más recurrentes.
3	Tras la destrucción de mi tribu, soy el único que puede lograr que nuestras tradiciones no se pierdan para siempre.
4	He jurado acabar con aquellos salvajes que saquearon nuestro hogar y no descansaré hasta encontrarlos.
5	He emprendido mi viaje para pacificar la región y lograr que mi hogar no corra peligro.
6	Hace años un desconocido me salvó la vida y aún no he pagado mi deuda con él.

1d6	Desventaja
1	Mi tranquilidad y pasividad se suelen confundir con cobardía.
2	Jamás podré confiar en quienes no comparten mis creencias religiosas.
3	Mi idioma natal debe ser respetado, ya que es un idioma ancestral. No soporto manchar mi lengua hablando otros idiomas.
4	Las grotescas ceremonias de mi pueblo provocan rechazo entre el resto de culturas.
5	Suelo consumir grandes cantidades de plantas alucinógenas para que me ayuden en mis momentos de oración.
6	Fui expulsado de mi tribu por un terrible crimen y no puedo dejar que ninguno de mis actuales compañeros lo descubra.

6. Elige el equipo para tu personaje

Tu elección de clase y de trasfondo ha determinado el equipo inicial de tu personaje. Consulta la sección de equipo de tu clase y tu trasfondo para saber en qué consiste exactamente ese equipo. Como comprobarás, incluye al menos:

- Un arma con la que pelear. Para elegirla, consulta la tabla de armas en la página 148 y asegúrate de que la que elijas está dentro del listado permitido por tu equipo inicial.

- Una armadura con la que protegerte. Para elegirla, consulta la tabla de armaduras en la página 146 y asegúrate de que la que elijas está dentro del listado permitido por tu equipo inicial.
- Algo de equipo básico. Consulta la descripción del equipo en la página 149.
- Algo de dinero con el que comprar otras cosas, expresado en piezas de oro (encontrarás más información sobre el equipo en el capítulo de reglas, página 144).

Al elegir tu equipo debes tener en cuenta que tu característica de Fuerza limita la cantidad de equipo que puedes llevar: intenta no comprar equipo cuyo peso en libras supere 15 veces tu puntuación de Fuerza.

7. Ultima los detalles

Una vez llegados a este punto, tu personaje está prácticamente listo para entrar en acción. Solamente necesitamos aclarar algunos aspectos adicionales: determinar los idiomas que habla, elegir su nombre, determinar su sexo, edad y aspecto físico, elegir su alineamiento y definir su historial.

Idiomas

Tu raza te indica los idiomas que tu personaje puede hablar por defecto y tu trasfondo puede darte acceso a uno o más idiomas adicionales de tu elección. Apunta estos idiomas en tu hoja de personaje.

Elige tus idiomas de la tabla de idiomas estándares o elige uno que sea común en el escenario de tu campaña. Si juegas en Voldor, la ambientación por defecto de **El Resurgir del Dragón,** emplea en su lugar la tabla de idiomas estándares de Voldor. Con el permiso del director de juego, puedes elegir un idioma de la tabla de idiomas exóticos o una lengua secreta, como la germanía o la lengua de los druidas, en lugar de un idioma estándar.

Algunos de estos idiomas son en realidad familias de muchos dialectos. Por ejemplo, la lengua primordial incluye los dialectos aurano, aquano, ígneo y terrano, cada uno de los cuales pertenece a uno de los cuatro planos elementales. Las criaturas que hablan diferentes dialectos del mismo idioma pueden comunicarse entre ellas.

Idiomas estándares

Idioma	Hablantes habituales	Escritura
Común	Humanos	Común
Élfico	Elfos	Élfica
Enano	Enanos	Enana
Gigante	Ogros, gigantes	Enana
Gnomo	Gnomos	Enana
Trasgo	Trasgoide	Enana
Mediano	Medianos	Común
Orco	Orcos, semiorcos	Enana

Idiomas estándares en Voldor

Idioma	Hablantes habituales	Escritura
Común	Centauros, humanos, mida, semielfos	Común
Élfico	Elfos	Élfica
Enano	Enanos	Enana
Habla del pantano	Batrok, hipótidos	Común
Gnomo	Gnomos	Enana
Fórmigo	Fórmigos	Enana
Felino	Felínidos	Élfica
Gengo (conocido en otras ambientaciones como «oriental»)	Karasu, kitsune, mida, rakshasa	Común
Morlock	Morlocks	Enana
Mediano	Medianos	Común
Trasgo	Orcos, semiorcos	Enana
Saurio	Saurios	Enana
Araina	Arainas	Araina

Idiomas exóticos

Idioma	Hablantes habituales	Escritura
Abismal	Demonios	Infernal
Celestial	Celestiales	Celestial
Dragón	Dragones, dracónido	Dracónida
Habla profunda	Aboleces, mantos	-
Infernal	Demonios	Infernal
Infracomún	Comerciantes del inframundo	Élfica
Primordial	Elementales	Enana
Silvano	Criaturas feéricas	Élfica
Peregrino	Peregrinos	Peregrina

Nombre

Todos los protagonistas de una historia tienen un nombre interesante. En los mundos de fantasía los personajes suelen tener nombres diferentes a los del mundo real, sean estos totalmente fantasiosos o variaciones de nombres reales. Los apellidos son algo escaso salvo en civilizaciones donde saber quién es tu padre es más importante que el oficio que desempeñó. Por otro lado, en todas las culturas los apodos son algo común, sean para destacar un rasgo físico, un talento o un defecto del personaje. Piensa bien el nombre de tu personaje, ¡querrás recordarlo años después cuando pienses en las aventuras que vivisteis juntos!

Encontrarás nombres de ejemplo para cada raza en la descripción de cada una de ellas (página 18).

Sexo, edad y aspecto físico

Si aún no lo has decidido, deberías pensar en qué ven los demás de tu personaje cuando lo miran. ¿Cuál es su sexo? ¿Cuál es su edad? ¿Qué aspecto tiene? Ninguno de estos aspectos influye

en las reglas del juego, pero pueden influir en las historias que juguéis.

En el caso del sexo, un personaje masculino puede ser tratado desfavorablemente en una cultura matriarcal, mientras que uno machista no tratará de igual forma a los personajes mujeres que a sus compañeros varones.

La edad es un interesante gancho para interpretar a un personaje, ya que seguramente alguien que acaba de superar la adolescencia tendrá menos conocimientos, pero muchas ganas de aventuras. En cambio, un personaje veterano seguramente sea mucho más cauteloso. Debes tener en cuenta que cada raza tiene una esperanza de vida diferente y, por ello, sus edades pueden ser diferentes pero implicar un mismo desarrollo personal. Un humano de 18 años y un elfo de 99 pueden haber abandonado la adolescencia hace poco tiempo, a pesar de que exista una diferencia de edad de ochenta años entre ellos.

Por último, ¿cuál es el aspecto de tu personaje? Piensa tanto en su físico como en la forma de vestir. ¿Es uno de esos pícaros desaliñados y malolientes pero con sonrisa encantadora? O ¿cuida minuciosamente su vestimenta para tratar de ocultar su incipiente calvicie? Cualquier detalle que vaya más allá de «es una gnoma armada con una daga» hará que tu personaje sea más fácil de interpretar.

Alineamiento

Las criaturas tienen un alineamiento, que describe en líneas generales su moral y su actitud. Un alineamiento es la combinación de dos factores: uno identifica la moralidad (bueno, maligno o neutral) y el otro describe actitudes hacia la sociedad y el orden (legal, caótico o neutral). Así, hay un total de nueve alineamientos posibles.

Los siguientes resúmenes describen el comportamiento típico de una criatura con el alineamiento correspondiente. Cada individuo puede variar significativamente; pocas personas son leales de una forma perfecta y consistente a los preceptos de su alineamiento.

Legal bueno (LB). Se puede contar con que estas criaturas hagan lo correcto tal y como espera la sociedad. Los dragones de oro, los paladines y la mayoría de enanos son legales buenos.

Neutral bueno (NB). Son gente que da lo mejor de sí misma para ayudar a los demás de acuerdo a sus necesidades. Muchos celestiales, algunos gigantes de las nubes y la mayorías de los gnomos son neutrales buenos.

Caótico bueno (CB). Estas criaturas actúan como les dicta su conciencia, con pocos miramientos a lo que esperan los demás. Los dragones de cobre, muchos elfos y los unicornios son caóticos buenos.

Legal neutral (LN). Estos individuos actúan de acuerdo a la ley, la tradición o los códigos personales. Muchos monjes y algunos magos son legales neutrales.

Neutral (N). Este alineamiento es el de los que prefieren evitar las cuestiones morales y no se ponen de ningún lado, sino que hacen lo que les parece mejor en cada momento. Los hombres lagarto, la mayoría de los druidas y muchos humanos son neutrales.

Caótico neutral (CN). Estas criaturas siguen sus caprichos, poniendo su libertad personal por encima de todo lo demás. Muchos bárbaros y pícaros, y algunos bardos, son caóticos neutrales.

Legal maligno (LM). Son criaturas que cogen lo que quieren metódicamente, dentro de un código de tradición, lealtad y orden. Los demonios, los dragones azules y los grandes trasgos son legales malignos.

Neutral maligno (NM). Este alineamiento es el de los que hacen lo que sea para salirse con la suya, sin compasión ni escrúpulos. Muchos drows, algunos gigantes de las nubes y trasgos son neutrales malignos.

Caótico maligno (CM). Estas criaturas actúan con una violencia arbitraria, estimulada por su avaricia, su odio o su sed de sangre. Los demonios, los dragones rojos y los orcos son caóticos malignos.

Alineamiento en el multiverso

Para muchas criaturas inteligentes, el alineamiento es una elección de moral. Los humanos, los enanos, los elfos y otros humanoides pueden elegir si siguen el camino del bien o el del mal, la ley o el caos. Según el mito, los dioses con alineamiento bueno que crearon estas razas les otorgaron voluntad para elegir su camino moral, sabiendo que el bien sin libre albedrío es esclavitud. Sin embargo, las deidades malignas que crearon a otras razas hicieron que estas las sirvieran. Dichas razas tienen fuertes tendencias innatas que coinciden con la naturaleza de sus dioses. La mayoría de los orcos comparten la violencia y la naturaleza salvaje de los dioses orcos y, por tanto, se inclinan hacia el mal. Incluso si un orco elige un alineamiento bueno, luchará contra sus instintos durante toda su vida (incluso los semiorcos sienten la persistente llamada de la influencia del dios orco).

El alineamiento es una parte esencial de la naturaleza de los celestiales y de los infernales. Un demonio no elige ser legal maligno, ni tiende hacia lo legal maligno, sino que más bien es legal maligno en esencia. Si de algún modo pudiera dejar de ser legal maligno, tal vez dejara de ser un demonio.

La mayoría de criaturas que no tienen capacidad de raciocinio no tienen alineamientos: son **no alineados.** Una criatura de este tipo es incapaz de tomar una decisión ética o moral y actúa de acuerdo a su naturaleza bestial. Los tiburones son depredadores salvajes, por ejemplo, pero no son malignos, ya que no tienen alineamiento.

Historial

¿Qué ha hecho tu personaje antes de iniciar sus aventuras? ¿Qué es lo que le llevó a elegir la clase de personaje que acabó desempeñando? Aunque no tenga influencia en las reglas (más allá de la elección de trasfondo), los personajes jugadores con un historial a sus espaldas son más interesantes y ofrecen al director de juego algunos ganchos para crear una historia. Después de todo, no es lo mismo que los antagonistas secuestren a un viejo comerciante cualquiera a que ese comerciante resulte ser el padre de uno de los personajes jugadores, ¿verdad?

Crear el historial de tu personaje no implica escribir páginas y páginas sobre su vida, aunque puedes hacerlo si lo deseas. Al contrario, los historiales pueden funcionar partiendo de unas pocas ideas básicas y ampliándolos mientras se juega. Por ejemplo, no es preciso que definas todos los amigos de la infancia que tuvo tu personaje: eso puede servir al director de juego para inventar uno de esos amigos que no has descrito y que vuelve años más tarde a pedirte ayuda.

Otro aspecto importante de la creación de un historial es especificar si existen lazos con los demás personajes jugadores. Habladlo entre vosotros y con el director del juego, ya que este puede preferir que os conozcáis al iniciar vuestras aventuras. Si habéis decidido conoceros, ¿de qué forma sucedió? ¿Sois parientes? ¿Buenos amigos? ¿Os aliasteis en una situación desesperada? En ocasiones, pensar en una aventura previa que vuestros personajes vivieron juntos es una buena forma de crear un grupo unido.

Ejemplo de creación de personaje

Ana va a crear su primer personaje para **El Resurgir del Dragón.** Después de hablar con su amiga María, que hará las veces de

directora de juego, decide que para su primera experiencia quiere algo sencillo. De pequeña le encantaban las películas de fantasía y aventuras, así que le gustaría que su personaje fuera como los que protagonizaban esas historias. La mayor parte de esos héroes eran buenos luchadores y de origen humilde. De esta forma ya tiene una idea, aunque vaga, del concepto de personaje.

Ana echa entonces un buen vistazo al capítulo de creación de personajes, empapándose de la ambientación a medida que su amiga María le describe cómo es Voldor, el mundo de juego. Aunque a Ana le llaman algunas razas, como los centauros y los kitsune, finalmente decide que para su primera partida quiere un personaje que le sea fácil interpretar. Así pues, elige humano como raza para su personaje. Tras consultar la descripción de la raza en la página 31, apunta los rasgos de juego:

- **Mejora de características:** Ana toma nota de que, cuando calcule las características de su personaje, debe añadir un punto a todas ellas.
- **Edad:** como los humanos alcanzan la edad adulta a los 19 años, decide que su personaje habrá cumplido 24 años. Es adulta y se le nota al hablar, aunque cuando se la ve sin su armadura y sus armas pueda parecer más joven de lo que realmente es.
- **Alineamiento:** los humanos no tienen un alineamiento recomendado, así que Ana no toma ninguna nota al respecto. Lo decidirá cuando llegue ese punto de la creación de personaje.
- **Tamaño:** Ana imagina a su personaje como una mujer alta, así que decide que su altura será de 6 pies (en torno a 1,80 metros). También anota que ese tamaño es «Mediano».
- **Velocidad:** como todos los humanos se mueven a 30 pies, Ana se limita a anotar esa información en la hoja de personaje.
- **Idiomas:** el personaje habla común y otro idioma de su elección. A Ana siempre le han resultado simpáticos los enanos, así que elige enano como idioma adicional.

De acuerdo con el manual, el siguiente paso es elegir la clase. Basándose en el concepto del personaje, el héroe luchador, María le recomienda que piense en las clases de bárbaro, explorador, guerrero o paladín. Ana descarta rápidamente el bárbaro porque quiere que su personaje sea civilizado. También descarta el paladín porque le interesa explorar la ambigüedad moral que suelen tener los protagonistas de algunas películas. Así pues, su duda persiste entre explorador y guerrero. Tras discutirlo con la directora de juego, esta le asegura que el guerrero se adecúa más a la idea que ella tiene de un personaje que luche muy bien y de forma versátil. Siguiendo su consejo, Ana elige guerrero como clase de personaje. Como consecuencia, consulta la página 74 para anotar los rasgos pertinentes en su hoja de personaje:

- **Puntos de golpe:** como su personaje es de nivel 1, tiene 10 + su modificador de Constitución (que determinará más adelante).
- **Competencias:** Ana anota que sabe manejar todas las armaduras, escudos, armas sencillas y armas marciales.
- **Tiradas de salvación:** siguiendo las indicaciones del manual, Ana marca en su hoja de personaje Fuerza y Constitución.
- **Habilidades:** Ana debe elegir dos habilidades entre las ocho listadas para los guerreros. Tras leer la descripción de todas ellas, decide que Atletismo y Percepción son las que más se adecúan a su concepto de personaje. Su personaje es capaz de hacer grandes esfuerzos físicos y ha aprendido a fijarse en su alrededor para identificar posibles peligros.
- **Equipo:** Ana debe elegir el equipo que le aporta su clase. Decide coger una cota de malla como armadura, un arma marcial (una espada larga), un escudo, dos hachas de mano y un conjunto de aventurero. En su cabeza ya comienza a perfilarse la figura de una guerrera intrépida, que ha aprendido a luchar con fiereza en cuerpo a cuerpo pero que es capaz de arrojar un hacha al enemigo que huye para luego lanzarse sobre él con su espada.
- **Bonificador por competencia:** de acuerdo con la tabla de la página 132, su bonificador por competencia es +2.
- **Rasgos:** la guerrera de Ana recibe dos rasgos a nivel 1, *Estilo de combate* y *Nuevas energías. Estilo de combate* le hace elegir un estilo particular a cambio de algún beneficio. Tras leer los diferentes estilos en la página 74, opta por el estilo *Defensa* y lo anota en su hoja de personaje junto con la página donde se describe el rasgo por si acaso se olvida de qué hacía exactamente cuando llegue el momento de jugar. También anota la referencia del rasgo *Nuevas energías,* que le ayudará a recuperar sus puntos de golpe cuando una pelea se ponga difícil.

Con la raza y la clase elegidas, llega el momento de lanzar los dados. Ana coge cuatro dados de seis caras y hace una serie de seis tiradas, en las que saca los siguientes resultados:

- 5, 4, 3 y 2. Descarta el resultado más bajo (2) y obtiene un total de 12 (5+4+3).
- 5, 3, 1 y 1. Descarta el resultado más bajo (1) y obtiene un total de 9 (5+3+1).
- 4, 4, 3 y 3. Descarta uno de los treses (3) por ser el resultado más bajo y obtiene un total de 11 (4+4+3).
- 5, 4, 1 y 1. Descarta el resultado más bajo (1) y obtiene un total de 10 (5+4+1).
- 5, 5, 4 y 2. Descarta el resultado más bajo (2) y obtiene un total de 14 (5+5+4).
- 6, 5, 4 y 3. Descarta el resultado más bajo (3) y obtiene un total de 15 (6+5+4). Al obtener el 6, Ana bromea diciendo que pensaba que estos dados ya no tenían seises: ¡solo le ha salido uno en todas estas tiradas!

Así pues, Ana tiene que repartir entre sus características las siguientes puntuaciones: 15, 14, 12, 11, 10 y 9. Como es humana, debe sumar uno a todos estos valores, lo que hace un total de 16, 15, 13, 12, 11 y 10. Como el manual del juego especifica que Fuerza y Constitución son características importantes para los guerreros, asigna las dos puntuaciones más altas a estas dos características. A Ana le parece que Destreza debe de ser un valor importante en combate, así que el 13 se lo asigna a dicha característica. La siguiente es Sabiduría, porque Ana decide que su personaje está muy pendiente de lo que la rodea, recibiendo la puntuación de 12. Los dos valores restantes los asigna a Carisma (11) e Inteligencia (10). La directora de juego le recuerda la importancia de apuntar los modificadores junto a sus características en la hoja de personaje, por lo que Ana consulta la tabla de la página 132 y anota lo siguiente:

- **Fuerza:** puntuación 16, modificador +3.
- **Destreza:** puntuación 13, modificador +1.
- **Constitución:** puntuación 15, modificador +2.
- **Inteligencia:** puntuación 10, modificador +0.
- **Sabiduría:** puntuación 12, modificador +1.
- **Carisma:** puntuación 11, modificador +0.

Después llega el momento de elegir el trasfondo para su personaje. Ana quiere que su personaje no sea muy predecible, por lo que huye de trasfondos como el combatiente. De casualidad lee la descripción del acólito, y le parece que podría dar un toque

diferente a su personaje. Decide que su guerrera fue abandonada cuando era una niña a las puertas de una comunidad religiosa del Imperio Mida y que estos hombres mono le dieron una educación y unos valores. Ella nunca ha adoptado su religión, pero para recordar a esa comunidad que le sirvió de guía lleva una sobrevesta con motivos religiosos. Ana anota los siguientes rasgos del trasfondo:

- Marca la competencia con dos nuevas habilidades: Perspicacia y Religión.
- Elige dos idiomas: mediano (Ana ha imaginado que la comunidad más cercana al monasterio donde se crio era de esta raza) y élfico (porque la directora de juego se lo recomienda). Además, su personaje habla común y enano por su raza (los humanos hablan común y un idioma adicional de su elección).
- Añade el siguiente equipo: un símbolo sagrado (que, tras hablar con la directora de juego, sustituye por su sobrevesta), una rueda de plegaria, 5 varillas de incienso, ropas, un set de ropa común y un saco que contiene 15 po.
- Gana el rasgo *Refugio de los fieles*.
- En cuanto a las características sugeridas, Ana elige el vínculo 3 por ser la que más se parece a la historia que tiene en mente y tira en las tres tablas restantes. Al final, sus características son: rasgo de personalidad 8 («He pasado tanto tiempo en el templo que tengo poca experiencia tratando con gente del mundo exterior»), ideal 2 («Caridad. Siempre intento ayudar a los que lo necesitan, sin importar el coste personal»), vínculo 3 («Le debo mi vida al sacerdote que me acogió cuando murieron mis padres») y desventaja 1 («Juzgo a los demás con dureza y a mí mismo con aún más severidad»).

Al llegar el momento de elegir equipo, Ana echa un vistazo a las tablas de las páginas 151 y 152 y decide que viajará con lo mínimo: compra una cuerda de cáñamo por 1 po, una mochila por 2 po, raciones para dos días (10 pp, es decir, 1 po) y un saco de dormir por 1 po más. Le quedan 10 po (15 – 5), que anota en su hoja de personaje.

Su personaje casi está listo. Ana comprueba el último paso y hace las elecciones que le restan:

- **Idiomas que habla:** Ana ya estableció esto en el paso anterior, al elegir el trasfondo de acólito. Además, la raza humana le da el idioma común.
- **Nombre:** tras ver los nombres de ejemplo de la raza, Ana decide que inventará su propio nombre. Modificando el nombre de uno de sus personajes de novela favoritos encuentra uno que le gusta: Ygrein.
- **Sexo:** Ana tuvo desde el principio claro que su personaje sería mujer, y así lo registra en la hoja de personaje.
- **Edad:** tal y como pensó anteriormente, anota 24 años.
- **Aspecto físico:** Ana imagina a su personaje como una mujer musculosa, con un cabello color rubio ceniza cortado a media melena para que le sea más cómodo luchar. No ahonda mucho más en los detalles físicos porque le interesa más describir su vestimenta, acordando con la directora de juego que Ygrein lleva un yelmo con forma de cabeza de dragón.
- **Alineamiento:** Ana decide que su personaje será neutral bueno. Le gusta la idea de que Ygrein ayude a los demás, pero cree que la estricta vida de los religiosos con los que se crio nunca fue con ella.
- **Historial:** a estas alturas, Ana ya tiene bastante claro el historial de Ygrein. Sus padres eran parte de un clan bárbaro que moraba en las antípodas del Imperio Mida. El clan fue atacado por criaturas salvajes y el padre de Ygrein, con su último aliento, la dejó en las puertas de un monasterio confiando en que se harían cargo de ella. Los mida que llevaban el monasterio la acogieron, pensando que sería por poco tiempo, pero la pequeña acabó haciéndose un lugar en su corazón y permaneció con ellos hasta la adolescencia. En su pubertad se reveló como una muchacha arisca y de difícil trato, y como los tranquilos mida pensaron que podía deberse a sus ancestros, contactaron con un antiguo soldado, retirado en un pueblo cercano, para que la instruyera. Ygrein se convirtió en una hábil combatiente y, cuando al fin alcanzó la edad adulta, decidió iniciar una carrera como aventurera. Para su sorpresa, los habitantes del monasterio le hicieron un último regalo: una armadura a su medida con una bella sobrevevesta. Desde entonces es fácil encontrar a Ygrein en el camino, con su sobrevesta hecha jirones por las aventuras que ha vivido, ansiosa por encontrar un reto a su altura.

Con su personaje terminado, Ana traslada todos los valores de Ygrein a la hoja de personaje, uniéndola a las de sus cuatro compañeros, que han optado por elegir alguna de las exóticas razas de Voldor. Ana no puede evitar bromear con que ella es la más normal del grupo, mientras la directora de juego empieza a sacar sus notas para la aventura que están a punto de iniciar.

Ygrein

Clase y nivel: Guerrera 1
Raza: Humana
Alineamiento: Neutral buena
Trasfondo: Acólita
Velocidad: 30 pies
Tamaño: Mediana
Iniciativa: +1
Clase de Armadura: 19
Puntos de golpe: 12

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)
Competente		Competente			



Competencias: Todas las armaduras, escudos, armas sencillas, armas marciales.

Bonificador por competencia: +2

Competencia con habilidades: Atletismo, Percepción, Perspicacia, Religión

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir común, enano, mediano y élfico.

Combate

Espada larga	+5	1d8+3	Versátil (1d10)
Hacha de mano	+5	1d6+3	Ligera, arrojadiza (distancia 20/60)

Equipo: Cota de malla, espada larga, escudo, dos hachas de mano y un conjunto de aventurero. Sobrevesta, una rueda de plegaria, 5 bastones de incienso, ropas, un set de ropa común. Cuerda de cáñamo, mochila, raciones para dos días y saco para dormir. Un saco que contiene 10 po.

Rasgos: Estilo de combate (Defensa), Nuevas energías

Rasgo de personalidad: He pasado tanto tiempo en el templo que tengo poca experiencia tratando con gente del mundo exterior.

Ideal: Caridad. Siempre intento ayudar a los que lo necesitan, sin importar el coste personal.

Vínculo: Le debo mi vida al sacerdote que me acogió cuando murieron mis padres.

Desventaja: Juzgo a los demás con dureza y a mí misma con aún más severidad.

Rasgo de trasfondo: Refugio de los fieles

Panit Yae

Clase y nivel: Maga 1 | **Raza:** Mida | **Alineamiento:** Legal neutral
Trasfondo: Exploradora de Vajra | **Velocidad:** 30 pies caminando y escalando | **Tamaño:** Mediana
Iniciativa: +2 | **Clase de Armadura:** 12 | **Puntos de golpe:** 7

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (–1)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	11 (+0)	14 (+2)
			Competente	Competente	

Competencias: Ballestas ligeras, bastones, dagas, dardos, hondas. Herramientas de cartógrafo, herramientas de herrero.

Bonificador por competencia: +2

Competencia con habilidades: Arcanos, Historia, Perspicacia, Atletismo, Religión

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir común, gengo, peregrino y enano.

Combate

Bastón	+1	1d6–1	Versátil (1d8)

Equipo: Bastón, bolsa de componentes, pack de erudito, un libro de conjuros. Un estuche para mapas, un kit de escalada, un trozo de mapa de una región de Vajra, un set de ropa de viaje. Un saco que contiene 10 po.

Rasgos: Versatilidad de habilidad, Afín al legado de los Peregrinos, Educación imperial (herramientas de herrero), Habitante de la jungla, Recuperación arcana

Trucos (3): Cuchichear mensaje, Rayo de fuego, Remendar.

Espacios de conjuro: Dos espacios de conjuro de nivel 1.

Libro de conjuros (4 conjuros preparados)

Nivel 1: Armadura de mago, Comprensión idiomática, Dormir, Escudo, Identificar, Manos ardientes.

CD de la salvación de conjuros = 13

Modificador al ataque con conjuros = +5

Rasgo de personalidad: Mis constantes quejas e improperios ponen de mal humor a mis compañeros.

Ideal: Fe. En algún lugar de Vajra está el hogar en el que moraron los dioses hace siglos. Sus enseñanzas aún permanecen allí.

Vínculo: Mis incursiones en Vajra siempre han estado respaldadas por un grupo de magos interesados en mis descubrimientos.

Desventaja: Tengo asumido que cualquier trabajo puede ser el último, por lo que vivo siempre al máximo. No me arrepentiré de nada al morir.

Rasgo de trasfondo: Mercado de antigüedades

Dakarai

Clase y nivel: Clériga 1
Trasfondo: Combatiente
Iniciativa: +1

Raza: Hipótida
Velocidad: 30 pies caminando, 25 pies nadando
Clase de Armadura: 17

Alineamiento: Legal neutral
Tamaño: Mediana
Puntos de golpe: 12

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2) Competente	18 (+4) Competente



Competencias: Armadura ligera, armadura intermedia, escudos, armas sencillas. Kit de juegos.

Bonificador por competencia: +2

Competencia con habilidades: Perspicacia, Religión, Atletismo, Intimidar

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir común, enano y habla del pantano.

Combate

Maza	+4	1d6+2	-
Ballesta ligera	+3	1d8+1	Munición (distancia 80/320), de carga, dos manos

Equipo: Maza, cota de escamas, una ballesta ligera y 20 virotes. Un pack de explorador, un escudo, un símbolo sagrado, juego de dados, un viejo trofeo de guerra, piedra de afilar, un set de ropa de viaje. Un saco que contiene 15 po.

Rasgos: Habitante del río, Nadador, Corpulencia, Insaciable, Inamovible, Lanzamiento de conjuros, Dominio divino (dominio del sol), Campeón del sol, Arma refulgente

Trucos (3): Resistencia, Luz, Llama sagrada

Espacios de conjuros: Dos espacios de conjuro de nivel 1

Conjuros preparados (3): Curar heridas, Escudo de la fe, Santuario

CD de la salvación de conjuros = 12

Modificador al ataque con conjuros = +4

Rasgo de personalidad: Los horrores que he visto realizar en nombre de reyes y naciones me han hecho perder la fe en las personas.

Ideal: Gloria. En el campo de batalla puedo demostrar a todos mi valía y mi habilidad.

Vínculo: Me he prometido a mí misma que me recordarán por mis hazañas décadas después de mi muerte.

Desventaja: No puedo permitirme parecer débil o cansada, seguiré adelante aunque eso ponga mi vida en peligro.

Rasgo de trasfondo: Cicatrices de guerra

Eradril

Clase y nivel: Bardo 1
Trasfondo: Criminal
Iniciativa: +3
Raza: Semielfo
Velocidad: 30 pies
Clase de Armadura: 14
Alineamiento: Caótico bueno
Tamaño: Mediano
Puntos de golpe: 10

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	8 (–1)	16 (+3)
	Competente				Competente



Competencias: Armadura ligera, armas sencillas, ballestas de mano, espadas largas, estoques, espadas cortas. Flauta, gaita y laúd. Herramientas de ladrón.

Bonificador por competencia: +2

Competencia con habilidades: Supervivencia, Historia, Perspicacia, Atletismo, Naturaleza, Sigilo, Juego de Manos

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir común, gengo, élfico y enano.

Combate

Espada larga	+3	1d8+1	Versátil (1d10)
Daga	+5	1d4+3	Ligera arrojadiza (distancia 20/60)

Equipo: Espada larga, un pack de artista, un laúd, armadura de cuero y daga. Un set de herramientas de ladrón, palanca, un set de ropa común. Un saco que contiene 10 po.

Rasgos: Visión en la oscuridad, Ancestro feérico, Versatilidad de habilidad, Lanzamiento de conjuros, Inspiración de bardo (d6).

Trucos (2)**:** Burla cruel, Mano de mago

Espacios de conjuro: Dos espacios de conjuro de nivel 1.

Conjuros conocidos (4)**:** Caer como una pluma, Curar heridas, Fuego feérico, Dormir.

CD de la salvación de conjuros = 13

Modificador al ataque con conjuros = +5

Rasgo de personalidad: Una mentira puede sacarme de cualquier aprieto, incluso de aquellos en los que me ha metido otra mentira.

Ideal: Redención. A pesar de todo lo hecho hasta ahora, aún es posible enmendar los errores y conseguir el perdón.

Vínculo: Un viejo amigo fue acusado de un crimen que yo cometí y no fui lo suficientemente valiente como para aceptar mi culpa.

Desventaja: Nunca rechazo una buena apuesta.

Rasgo de trasfondo: Amigos poco recomendables

Geladar

Clase y nivel: Pícaro 1
Trasfondo: Miembro de una tribu
Iniciativa: +3

Raza: Batrok (anuro)
Velocidad: 25 pies caminando, 25 pies nadando
Clase de Armadura: 14

Alineamiento: Caótico bueno
Tamaño: Mediano
Puntos de golpe: 10

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	16 (+3) Competente	15 (+2)	12 (+1) Competente	9 (–1)	14 (+2)

Competencias: Armadura ligera, Armas sencillas, ballestas de mano, espadas largas, estoques, espadas cortas, lanza, escudo, honda y cerbatana. Herramientas de ladrón, instrumento (tambor).

Bonificador por competencia: +2

Competencia con habilidades: Supervivencia, Acrobacias, Interpretación, Sigilo, Engañar, Trato con Animales

Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir común, enano y habla del pantano.

Combate

Estoque	+5	1d8+3	Sutil
Arco corto	+5	1d6+3	Munición (distancia 80/320), dos manos
Daga	+5	1d4+3	Sutil, ligera, arrojadiza (distancia 20/60)

Equipo: Estoque, un arco corto y una aljaba con 20 flechas, un pack de ladrón, armadura de cuero, dos dagas y herramientas de ladrón. Tambor, yesca y pedernal, un pequeño símbolo religioso, raciones para 3 días, un set de ropa común. Un saco que contiene 15 po.

Rasgos: Rastreador de los pantanos, Anfibio, Salto vertical, Fortaleza anura, Guerrero de los pantanos, Pericia (Acrobacias, Sigilo), Ataque furtivo (1d6), Germanía



Rasgo de personalidad: Para cualquier cosa que me ocurre tengo una cita o enseñanza de mis ancestros que puedo aplicar.

Ideal: Paz. Alejando los conflictos de nuestra vida es como logramos crecer y desarrollar nuestro potencial.

Vínculo: He jurado acabar con aquellos salvajes que saquearon nuestro hogar y no descansaré hasta encontrarlos.

Desventaja: Mi tranquilidad y pasividad se suelen confundir con cobardía.

Rasgo de trasfondo: Aprendizaje cultural

Capítulo tres

Reglas básicas



> **En este capítulo descubrirás...**
>
> - Cómo utilizar las tiradas de características durante el juego.
> - Las situaciones más frecuentes durante las aventuras y cómo resolverlas con las reglas.
> - El equipo que suelen llevar los personajes jugadores y sus implicaciones en el juego.
> - Los peligros más frecuentes a los que se enfrenta un personaje jugador.
> - Cómo subir de nivel a tu personaje y la regla opcional de dotes para dar más variedad a los personajes jugadores.

Todo juego necesita reglas y **El Resurgir del Dragón** no es una excepción. En este capítulo encontrarás las reglas que utilizarás con más asiduidad durante una sesión de juego, pues cubren la mayor parte de situaciones: ocultarse de unos enemigos, registrar la habitación en la que se ha cometido un crimen, convencer a un personaje no jugador para que confíe en ti, etcétera. Solamente hemos separado de este capítulo dos aspectos que requieren más espacio para desarrollarse como es debido: el combate (que encontrarás en el capítulo 4) y la magia (en el capítulo 5).

Si al leer este capítulo alguna de las reglas no te resulta del todo clara, te recomendamos que compartas tus dudas con tus compañeros de juego o incluso que probéis a utilizarla durante la partida. En los juegos de rol a veces una regla se comprende mejor en la práctica que en la teoría.

Características

Las seis características ofrecen una rápida descripción de los rasgos físicos y mentales de cada criatura:

- **Fuerza:** Mide el poder físico.
- **Destreza:** Mide la agilidad.
- **Constitución:** Mide la resistencia.
- **Inteligencia:** Mide el razonamiento y la memoria.
- **Sabiduría:** Mide la percepción y el conocimiento.
- **Carisma:** Mide la fuerza de personalidad.

¿Un personaje es musculoso y perspicaz? ¿Brillante y encantador? ¿Veloz y robusto? Las puntuaciones de característica definen estas cualidades de una criatura, tanto las ventajas como sus debilidades.

Las tres tiradas principales del juego (la prueba de característica, la tirada de salvación y la tirada de ataque) se basan en las seis puntuaciones de característica. En la introducción del libro se describen las reglas básicas detrás de estas tiradas: tira 1d20, suma el modificador por característica de una de las seis puntuaciones y compara el resultado con el del objetivo.

Puntuaciones de característica y modificadores

Cada una de las características de una criatura tiene una puntuación, un número que define la magnitud de su característica. Una puntuación de característica no es solo una medida de las capacidades innatas de una criatura, sino que también abarca su entrenamiento y su competencia en actividades relacionadas con esa característica. Una puntuación de 10 u 11 es la media humana, pero los aventureros y muchos monstruos están por encima de la media en la mayoría de las características. Una puntuación de 18 es el mayor valor que puede alcanzar una persona corriente. Los aventureros pueden tener puntuaciones de hasta 20 y los monstruos y los seres divinos pueden tener puntuaciones de hasta 30.

Cada característica también tiene un modificador que deriva de la puntuación y que va de −5 (para una puntuación de característica de 1) a +10 (para una puntuación de 30). La tabla de puntuaciones de característica y modificadores recoge los rangos de modificadores de característica posibles, de 1 a 30.

Puntuaciones de característica y modificadores

Puntuación	Modificador
1	−5
2-3	−4
4-5	−3
6-7	−2
8-9	−1
10-11	+0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5
22-23	+6
24-25	+7
26-27	+8
28-29	+9
30	+10

Para determinar el modificador por característica sin consultar la tabla, réstale 10 a la puntuación de característica y divide el resultado entre 2 (redondeando hacia abajo).

Dado que los modificadores de característica afectan a casi todas las tiradas de ataque, pruebas de característica y tiradas de salvación, estos aparecen más veces en el juego que sus puntuaciones asociadas.

Ventaja y desventaja

Algunas veces una característica especial o un conjuro te dice que tienes ventaja o desventaja en una prueba de característica, tirada de salvación o tirada de ataque. Cuando esto suceda, tira un segundo d20 al hacer la tirada. Usa el mayor resultado si tienes ventaja y el menor si tienes desventaja. Por ejemplo, si tienes desventaja y sacas 17 y 5, usas el 5. Si, en cambio, tienes ventaja y sacas esos mismos números, usas el 17.

Si varias situaciones afectan a una tirada y cada una garantiza ventaja o impone desventaja, no tiras más que un d20 adicional. Si dos situaciones favorables garantizan una ventaja, por ejemplo, sigues tirando un solo d20 adicional.

Si las circunstancias hacen que una tirada tenga tanto ventaja como desventaja, se considera que no tienes ninguna de las dos y tiras un d20. Esto se cumple incluso si varias circunstancias imponen desventaja y solo una garantiza ventaja o viceversa. En tales situaciones, no tienes ni ventaja ni desventaja.

Cuando tienes ventaja o desventaja y algo en el juego, como el rasgo *Afortunado* de un mediano, te permite volver a tirar el d20, solo puedes volver a tirar uno de los dados; tú eliges cuál. Por ejemplo, si un mediano tiene ventaja o desventaja en una prueba de característica y saca 1 y 13, podría usar su rasgo *Afortunado* para volver a tirar el 1.

Normalmente consigues ventaja o desventaja a través del uso de características especiales, acciones o conjuros. La inspiración también puede dar ventaja. El director de juego también puede decidir que las circunstancias influyen en una tirada en un sentido o en otro y que garantizan una ventaja o imponen una desventaja como resultado.

Bonificador por competencia

Los personajes tienen un bonificador por competencia determinado por su nivel. Los monstruos también, incluido en sus estadísticas. Este bonificador se usa en las pruebas de característica, tiradas de salvación y tiradas de ataque.

Tu bonificador por competencia no se puede sumar a una única tirada de dados o a otro número más de una vez. Por ejemplo, a pesar de que dos reglas diferentes digan que puedes sumar tu bonificador por competencia a una tirada de salvación de Sabiduría, solo lo añades una vez.

A veces tu bonificador por competencia puede multiplicarse o dividirse (el doble o la mitad, por ejemplo) antes de que lo apliques, como, por ejemplo, si el rasgo *Pericia* del pícaro duplica el bonificador en ciertas pruebas de característica. Si una circunstancia sugiere que tu bonificador se aplica más de una vez a la misma tirada, lo añades solo una vez y lo multiplicas o divides solo una vez.

Del mismo modo, si una situación o un efecto te permite multiplicar tu bonificador por competencia cuando hagas una prueba de característica que normalmente no se beneficiaría de tu bonificador, no lo añades a la prueba. Para esa prueba tu bonificador por competencia es 0, ya que multiplicar por 0 cualquier número sigue siendo 0. Por ejemplo, si no tienes competencia en la habilidad Historia, no obtienes ningún beneficio de un rasgo que te permita doblar tu bonificador por competencia cuando hagas pruebas de Inteligencia (Historia).

En general, el bonificador por competencia no se multiplica en las tiradas de ataque o de salvación, pero si una situación o efecto te permite hacerlo, aplica estas mismas reglas.

Pruebas de característica

Una prueba de característica pone a prueba el talento innato y el entrenamiento de un personaje o de un monstruo a la hora de superar un reto. El director de juego pedirá una prueba de característica cuando un personaje o un monstruo intenta realizar una acción (que no sea atacar) que pueda fallar. Cuando el resultado es incierto, los dados determinan el resultado.

Para cada prueba de característica, el director de juego decide cuál de las seis características es la más adecuada para la tarea en cuestión y qué dificultad tiene, representada por una clase de dificultad (CD). Cuanto más difícil es la tarea, más alta es la CD. La tabla de clases de dificultad típicas muestra las CD más comunes.

Clases de dificultad típicas

Dificultad de la tarea	CD
Muy fácil	5
Fácil	10
Media	15
Difícil	20
Muy difícil	25
Casi imposible	30

Para hacer una prueba de característica, tira 1d20 y añade los modificadores por característica relevantes. Al igual que sucede con otras tiradas de d20, aplica los bonificadores y los penalizadores y compara el resultado con la CD. Si el resultado es igual o superior a la CD, la prueba de característica tiene éxito: la criatura supera el reto que tiene entre manos. Si no, es un fallo, lo cual significa que el personaje o el monstruo no hace progresos respecto al objetivo o hace progresos pero con un contratiempo que determina el director de juego.

Enfrentamientos

Algunas veces los esfuerzos de un personaje o de un monstruo se enfrentan directamente a los de otro. Esto puede ocurrir cuando ambos están intentando hacer lo mismo y solo uno puede tener éxito, como intentar agarrar rápidamente un anillo mágico que se ha caído al suelo. Esta situación también se aplica cuando uno de ellos está intentando evitar que el otro consiga una meta, por ejemplo, cuando un monstruo intenta abrir una puerta que un aventurero está intentando cerrar desde el otro lado. En situaciones como esta, el resultado lo determina una forma especial de prueba de característica que se llama **enfrentamiento.**

Los dos participantes de un enfrentamiento harán la prueba de característica apropiada a su esfuerzo. Se aplican todos los bonificadores y penalizadores adecuados, pero, en lugar de comparar el resultado con una CD, se comparan los resultados de las dos pruebas. El participante que tenga el resultado más alto gana el enfrentamiento. Ese personaje o monstruo tiene éxito en la acción o evita que el otro lo tenga en la suya.

Si el enfrentamiento resulta en un empate, la situación sigue igual que estaba antes del enfrentamiento. Esto quiere decir que un participante podría ganar el enfrentamiento por defecto: si dos personajes empatan en un enfrentamiento para coger un anillo del suelo, ninguno de ellos lo coge, pero en un enfrentamiento entre un monstruo que intenta abrir una puerta y un aventurero que intenta mantenerla cerrada, un empate significa que la puerta permanece cerrada.

Habilidades

Cada característica cubre un amplio rango de capacidades, incluyendo habilidades en las que un personaje o un monstruo puede tener competencia. Una habilidad representa un aspecto específico de una característica, y tener competencia en esa habilidad demuestra que el personaje se ha centrado en perfeccionar ese aspecto. Las competencias de habilidades iniciales de un personaje se determinan en la creación de personajes y las de un monstruo aparecen en su bloque de estadísticas.

Por ejemplo, una prueba de Destreza puede reflejar el intento de un personaje de llevar a cabo una proeza acrobática, escamotear un objeto o permanecer escondido. Cada uno de estos aspectos de Destreza tiene asociada una habilidad:

Acrobacias, Juego de Manos y Sigilo respectivamente. Así que un personaje que tiene competencia en la habilidad de Sigilo es particularmente bueno en las pruebas de Destreza relacionadas con escabullirse y esconderse.

Las habilidades relacionadas con cada característica se muestran a continuación (no hay habilidades relacionadas con Constitución). En las descripciones de las habilidades que encontrarás en las siguientes secciones hay ejemplos de cómo usar una habilidad asociada a una característica.

Fuerza
- Atletismo

Destreza
- Acrobacias
- Juego de Manos
- Sigilo

Inteligencia
- Arcanos
- Historia
- Investigación
- Naturaleza
- Religión

Sabiduría
- Medicina
- Percepción
- Perspicacia
- Supervivencia
- Trato con Animales

Carisma
- Engañar
- Intimidar
- Interpretación
- Persuasión

Algunas veces, el director de juego puede pedir que se haga una prueba de característica utilizando una habilidad específica, por ejemplo, «Haz una prueba de Sabiduría (Percepción)». Otras veces, un jugador puede preguntarle al director de juego si la competencia en una habilidad en particular se aplica a una prueba. En cualquier caso, ser competente en una habilidad significa que un individuo puede añadir su bonificador por competencia a pruebas de característica que impliquen esa habilidad. Sin competencia en la habilidad, el individuo hace una prueba de característica normal.

Por ejemplo, si un personaje intenta escalar un peñasco peligroso, el director de juego puede pedirle una prueba de Fuerza (Atletismo). Si el personaje tiene competencia en Atletismo, su bonificador por competencia se añade a la prueba de Fuerza. Si no tiene competencia, solo hace la prueba de Fuerza.

Pruebas pasivas

Una prueba pasiva es un tipo de prueba de característica especial que no implica ninguna tirada de dados. Tales pruebas pueden representar el resultado medio de una tarea que se hace repetidamente, como buscar puertas secretas una y otra vez, o se puede usar cuando el director de juego quiera determinar en secreto si los personajes tienen éxito en algo sin tirar los dados, como darse cuenta de que hay un monstruo escondido.

El resultado de una prueba pasiva de un personaje se determina de esta manera: 10 + todos los modificadores que normalmente se aplican a la prueba. Si el personaje tiene ventaja en esa prueba, añade 5. Si tiene desventaja, resta 5. El resultado de una prueba pasiva se denomina **puntuación.** Por ejemplo, si un personaje de nivel 1 tiene Sabiduría 15 y competencia en Percepción, tiene una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) 14: 10 (base) + 2 por modificador de característica (Sabiduría 15) + 2 por bonificador por competencia (por nivel 1).

Las reglas de esconderse que encontrarás en la sección de «Destreza» (página 136) se basan en las pruebas pasivas, al igual que las reglas de exploración.

Trabajo en equipo

Dos o más personajes pueden trabajar juntos para conseguir una tarea. En estos casos, el que encabeza el esfuerzo o el que tiene el mayor modificador por característica hace la prueba de característica con ventaja, lo cual refleja la ayuda que le ofrecen los otros personajes. En combate, esto requiere una acción de ayudar.

Un personaje solo puede ofrecer ayuda si se trata de una tarea que podría realizar solo. Por ejemplo, intentar abrir una cerradura requiere competencia con herramientas de ladrón, así que un personaje que no tenga dicha competencia no puede ayudar a otro personaje en esa tarea. Además, un personaje solo puede ayudar si una mano extra sería útil de verdad. Algunas tareas, como enhebrar una aguja, no son más fáciles con ayuda.

Pruebas en grupo

Cuando varios individuos están intentado conseguir algo como grupo, el director de juego puede pedir una prueba de característica en grupo. En tales situaciones, los personajes que son hábiles en una tarea en particular ayudan a los que no lo son.

Variante: habilidades con diferentes características

Normalmente, tu competencia en una habilidad solo se aplica a un tipo específico de prueba de característica. Competencia en Atletismo, por ejemplo, normalmente se aplica a las pruebas de Fuerza. En algunas situaciones, sin embargo, puede ser razonable que tu competencia se aplique a un tipo de prueba. En tales casos, el director de juego puede pedir una prueba usando una combinación inusual de característica y habilidad, o tú puedes preguntarle al director de juego si puedes aplicar una competencia a una prueba diferente. Por ejemplo, si tienes que nadar del litoral de una isla hasta tierra firme, el director de juego puede pedirte que hicieras una prueba de Constitución para ver si tienes aguante para hacerlo. En este caso, puede permitirte aplicar tu competencia en Atletismo y pedirte una prueba de Constitución (Atletismo). Así que si tienes competencia en Atletismo, aplicas tu bonificador por competencia a la tirada de Constitución como normalmente lo harías a una prueba de Fuerza (Atletismo). Del mismo modo, cuando tu bárbaro semiorco use una demostración de fuerza bruta para intimidar a un enemigo, el director de juego puede pedirte una prueba de Fuerza (Intimidar), a pesar de que Intimidar normalmente se asocia a Carisma.

Para hacer una prueba de característica en grupo, todos los integrantes del grupo hacen la prueba de característica. Si al menos la mitad de ellos tiene éxito, todo el grupo tiene éxito. Si no, el grupo falla.

Las pruebas en grupo no se utilizan con mucha frecuencia y son más útiles cuando los personajes tienen éxito o fallan como grupo. Por ejemplo, cuando los aventureros navegan por un pantano, el director de juego puede pedirles una prueba en grupo de Sabiduría (Supervivencia) para ver si evitan arenales, sumideros y otros peligros naturales del entorno. Si al menos la mitad del grupo tiene éxito, los que lo consiguen son capaces de guiar a sus compañeros para evitar el peligro. Si no, el grupo se encuentra con uno de estos peligros.

Usando cada característica

Fuerza

La fuerza mide el poder corporal, el entrenamiento atlético y la capacidad de ejercer fuerza bruta.

Pruebas de Fuerza

Una prueba de Fuerza puede representar cualquier intento de levantar, empujar, estirar o romper algo, hacer pasar tu cuerpo por un espacio u otra forma de aplicar fuerza bruta a una situación. La habilidad de Atletismo refleja la aptitud en ciertos tipos de pruebas de Fuerza.

Atletismo. Tu prueba de Fuerza (Atletismo) cubre situaciones difíciles mientras escalas, saltas o nadas. Algunos ejemplos son:

- Saltar un precipicio o una pendiente inestable, evitar peligros mientras escalas una muralla o agarrarte a algo mientras otro está intentando noquearte.
- Saltar una distancia inusualmente larga o hacer un salto mortal.
- Nadar o mantenerte a flote en corrientes traicioneras, en el mar durante una tormenta o en un área de algas densas. Que una criatura intente tirarte al agua o sacarte de ella, u otra forma de interferir con tu acción de nadar.

Otras pruebas de Fuerza. El director de juego también puede pedir una prueba de Fuerza cuando intentes llevar a cabo tareas como las siguientes:

- Abrir a la fuerza una puerta atascada, cerrada o atrancada con un alamud.
- Liberarte de ataduras.
- Meterte por un túnel que es demasiado pequeño.
- Agarrarte a un carro mientras te arrastra tras él.
- Volcar una estatua.
- Detener una roca gigante que va rodando.

Tiradas de ataque y daño

Añade tu modificador por Fuerza a tu tirada de ataque y de daño cuando ataques con un arma de combate cuerpo a cuerpo como una maza, un hacha de batalla o una jabalina. Con estas armas se pueden hacer ataques cuerpo a cuerpo en combate cerrado, y algunas se pueden lanzar para hacer ataques a distancia.

Levantar y cargar

Tu puntuación de Fuerza determina la cantidad de peso que puedes soportar. Los siguientes términos definen lo que puedes levantar y cargar.

Carga transportable. Tu carga transportable es tu puntuación de Fuerza multiplicada por 15. Este es el peso (en libras) que puedes cargar, el cual es lo suficientemente alto para que normalmente la mayoría de los personajes no tengan que preocuparse por ello.

Variante: sobrecarga

Las reglas de levantar y cargar son fáciles a propósito. Aquí tienes una variante si estás buscando unas reglas más detalladas para determinar si el peso del equipo entorpece a un personaje. Cuando uses esta variante, ignora la columna de «Fuerza» de la tabla de armaduras (página 146).

- Si llevas un peso que excede 5 veces tu puntuación de Fuerza, estás **sobrecargado,** lo cual significa que tu velocidad se reduce 10 pies.
- Si llevas un peso que excede 10 veces tu puntuación de Fuerza, hasta el máximo de tu carga transportable, estás **muy sobrecargado,** lo que significa que tu velocidad se reduce 20 pies y tienes desventaja en las pruebas de característica, tiradas de ataque y tiradas de salvación que usen Fuerza, Destreza o Constitución.

Empujar, arrastrar o levantar. Puedes empujar, arrastrar o levantar tanto peso en libras como el doble de tu carga transportable (o 30 veces tu puntuación de Fuerza). Si empujas o arrastras un peso que supera tu carga transportable, tu velocidad desciende a 5 pies.

Tamaño y fuerza. Las criaturas Grandes pueden soportar más peso, mientras que las Diminutas pueden cargar menos. Por cada categoría de tamaño por encima de Mediano se dobla la carga transportable de la criatura y la cantidad que puede empujar, arrastrar o levantar. Para una criatura Diminuta, reduce estos pesos a la mitad.

Destreza

La destreza mide la agilidad, los reflejos y el equilibrio.

Pruebas de Destreza

Una prueba de Destreza puede representar cualquier intento de moverse con agilidad, con rapidez o en silencio o evitar caerse en suelo resbaladizo. Las habilidades Acrobacias, Juego de Manos y Sigilo reflejan la aptitud en ciertos tipos de pruebas de Destreza.

Acrobacias. Tu prueba de Destreza (Acrobacias) abarca tu intento por mantenerte en pie en situaciones difíciles, como cuando estás intentado correr sobre una capa de hielo, mantener el equilibrio en una cuerda floja o mantenerte recto sobre la borda de un barco que se balancea. El director de juego también puede pedir una prueba de Destreza (Acrobacias) para ver si puedes realizar proezas acrobáticas, como tirarte al agua, rodar, dar volteretas o hacer un salto mortal.

Juego de Manos. Cuando hagas un acto de prestidigitación o un movimiento rápido con las manos, como pasarle algo a alguien u ocultar algo en tu cuerpo, haz una prueba de Destreza (Juego de Manos). El director de juego también puede pedir una prueba de Destreza (Juego de Manos) para determinar si puedes birlarle el monedero a otra persona o sacarle algo del bolsillo.

Sigilo. Haz una tirada de Destreza (Sigilo) cuando intentes ocultarte de tus enemigos, escabullirte de unos guardias, escaquearte sin que te perciban o acercarte sigilosamente a alguien sin que te vean ni oigan.

Esconderse

El director de juego decide cuándo las circunstancias permiten esconderse. Cuando intentes esconderte, haz una prueba de Destreza (Sigilo). Hasta que te descubran o dejes de esconderte, el resultado de la prueba se enfrenta a la prueba de Sabiduría (Percepción) de cualquier criatura que busque activamente signos de tu presencia.

No puedes esconderte de una criatura que puede verte claramente, y desvelas tu posición si haces ruido, como gritar una advertencia o golpear un jarrón.

Una criatura invisible siempre puede intentar esconderse. Aun así, se pueden percibir signos de su paso y debe mantenerse en silencio.

En combate, la mayoría de las criaturas están alerta a cualquier signo de peligro, así que, si sales de tu escondite y te acercas a una criatura, probablemente te detecte. Sin embargo, bajo ciertas circunstancias, el director de juego puede permitirte permanecer escondido mientras te acercas a una criatura que está distraída, lo que te permitiría tener ventaja en una tirada de ataque antes de que te vea.

Percepción pasiva. Cuando te escondes, existe la posibilidad de que alguien te perciba incluso si no te está buscando. Para determinar si tal criatura te percibe, el director de juego compara tu prueba de Destreza (Sigilo) con la puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de la criatura, la cual es igual a 10 + su modificador por Sabiduría, así como cualquier otro bonificador o penalizador. Si la criatura tiene ventaja, añade 5; si tiene desventaja, resta 5. Por ejemplo, si un personaje de nivel 1 (con un bonificador por competencia de +2) tiene Sabiduría 15 (un modificador de +2) y competencia en Percepción, tiene una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) igual a 14.

¿Qué puedes ver? Uno de los factores principales que determinan si puedes encontrar a una criatura o un objeto escondido es lo bien que puedes ver en el área, que puede estar poco resguardada o **muy resguardada,** como se explica en «El entorno».

Otras pruebas de Destreza. El director de juego puede pedir una prueba de Destreza cuando intentes completar una tarea similar a las siguientes:

- Controlar un carro muy cargado cuesta abajo.
- Conducir una cuadriga por una curva cerrada.
- Abrir una cerradura.
- Desactivar una trampa.
- Atar bien a un prisionero.
- Librarte de unas ataduras.
- Tocar un instrumento de cuerda.
- Fabricar un objeto pequeño o detallado.

Tiradas de ataque y daño

Añade tu modificador por Destreza a tu tirada de ataque y de daño cuando ataques con un arma a distancia, como una honda o un arco largo. También puedes hacerlo cuando ataques con un arma de combate cuerpo a cuerpo que tenga la propiedad sutil, como una daga o un estoque.

Clase de Armadura

Dependiendo de la armadura que lleves, puedes añadir algunos o todos tus modificadores de Destreza a tu Clase de Armadura (ver página 145).

Iniciativa

Al principio de cada combate, tiras iniciativa haciendo una prueba de Destreza. La iniciativa determina el orden de turnos de las criaturas en un combate (ver página 174).

Constitución

La Constitución mide la salud, la resistencia y la fuerza vital.

Pruebas de Constitución

Las pruebas de Constitución son raras y no hay habilidades que se le apliquen dado que la resistencia que representa esta característica es más bien pasiva, no implica un esfuerzo específico por parte del personaje o del monstruo. Sin embargo, una prueba de Constitución puede representar tu intento por hacer un esfuerzo más allá de los límites humanos.

El director de juego puede pedir una prueba de Constitución cuando intentes llevar a cabo una tarea similar a las siguientes:

- Mantener la respiración.
- Andar o trabajar durante horas sin descansar.
- No dormir.
- Sobrevivir sin agua y sin comida.
- Beberte una jarra de cerveza de una tacada.

Puntos de golpe

Tu modificador por Constitución afecta a tus puntos de golpe. Normalmente, añades tu modificador por Constitución a cada dado de golpe que tiras para calcular tus puntos de golpe.

Si tu modificador por Constitución cambia, tu máximo de puntos de golpe también, como si tuvieras el modificador desde el nivel 1. Por ejemplo, si aumentas tu puntuación de Constitución cuando llegas al nivel 4 y tu modificador por Constitución aumenta de +1 a +2, ajustas tu máximo de puntos de golpe como si el modificador siempre hubiera sido +2. De este modo, añades 3 puntos de golpe por tus tres primeros niveles y luego tiras los dados para averiguar tus puntos de golpe para el nivel 4 usando tu nuevo modificador. O si estás en el nivel 7 y algún efecto reduce tu puntuación de Constitución hasta reducir tu modificador en 1, tu máximo de puntos de golpe se reduce en 7.

Inteligencia

La Inteligencia mide la agudeza mental, la precisión de la memoria y la capacidad de razonar.

Pruebas de Inteligencia

Una prueba de Inteligencia entra en juego cuando necesitas basarte en la lógica, la educación, la memoria o la deducción racional. Las habilidades Arcanos, Historia, Investigación, Naturaleza y Religión reflejan la aptitud en ciertos tipos de pruebas de Inteligencia.

Arcanos. Tu prueba de Inteligencia (Arcanos) mide tu capacidad para recordar conocimiento sobre conjuros, objetos mágicos, símbolos sobrenaturales, tradiciones mágicas, los planos de existencia y los habitantes de dichos planos.

Historia. Tu prueba de Inteligencia (Historia) mide tu capacidad para recordar eventos históricos, gente legendaria, reinos antiguos, disputas pasadas, guerras recientes y civilizaciones perdidas.

Investigación. Cuando miras a tu alrededor en busca de pistas y haces deducciones basándote en dichas pistas, haces una prueba de Inteligencia (Investigación). Puedes deducir dónde se encuentra un objeto escondido, discernir qué tipo de arma infligió una herida dependiendo de su apariencia o determinar el punto débil de un túnel que podría provocar un colapso. Estudiar detenidamente pergaminos antiguos en busca de conocimiento oculto también puede requerir una prueba de Inteligencia.

Naturaleza. Una prueba de Inteligencia (Naturaleza) mide tu capacidad para recordar conocimiento sobre terrenos, plantas, animales, el clima y los ciclos naturales.

Religión. Una prueba de Inteligencia (Religión) mide tu capacidad para recordar conocimiento sobre deidades, ritos y oraciones, jerarquías religiosas, símbolos sagrados y las prácticas de cultos secretos.

Otras pruebas de Inteligencia. El director de juego puede pedir una prueba de Inteligencia cuando intentes llevar a cabo tareas como las siguientes:

- Comunicarte con una criatura sin utilizar palabras.
- Calcular el valor de un objeto precioso.
- Conseguir un disfraz para hacerte pasar por un guardia de una ciudad.
- Falsificar un documento.
- Recordar conocimiento sobre un trabajo u oficio.
- Ganar en un juego de habilidad.

Lanzar conjuros

A la hora de lanzar conjuros, los magos usan la característica Inteligencia, la cual les ayuda a determinar las CD de las tiradas de salvación de los conjuros que lanzan.

Sabiduría

La Sabiduría refleja lo acostumbrado que estás al mundo que te rodea y representa la percepción y la intuición.

Pruebas de Sabiduría

Una prueba de Sabiduría puede reflejar un esfuerzo por leer el lenguaje corporal, entender los sentimientos de alguien, percibir cosas sobre el entorno o cuidar a una persona herida. Las habilidades Medicina, Percepción, Perspicacia, Supervivencia y Trato con Animales reflejan una aptitud en ciertos tipos de pruebas de Sabiduría.



Medicina. Una prueba de Sabiduría (Medicina) te permite intentar estabilizar a un compañero moribundo o diagnosticar una enfermedad.

Percepción. Una prueba de Sabiduría (Percepción) te permite ver, oír o detectar de otro modo la presencia de algo. Mide tu percepción general sobre lo que te rodea y la agudeza de tus sentidos. Por ejemplo, puedes intentar escuchar una conversación a través de una puerta cerrada, escuchar a escondidas debajo de una ventana abierta o escuchar a los monstruos que se mueven sigilosamente por el bosque. O puedes intentar ver cosas que están en la oscuridad o que son fáciles de pasar por alto, ya sean orcos emboscados junto a un camino, matones ocultos en las sombras de un callejón o la luz de una vela por la rendija de una puerta secreta.

Perspicacia. Una prueba de Sabiduría (Perspicacia) determina si puedes conocer las verdaderas intenciones de una criatura, como cuando sospechas que te están mintiendo o predices el siguiente movimiento de alguien. Esto implica analizar el lenguaje corporal, la forma de hablar y los cambios en la gesticulación.

Supervivencia. El director de juego puede pedirte hacer una prueba de Sabiduría (Supervivencia) para seguir huellas, cazar, guiar a tu grupo por un yermo helado, identificar signos de osos lechuza que viven cerca, predecir el clima o evitar arenas movedizas u otros peligros naturales.

Trato con Animales. Cuando hay cualquier duda sobre si puedes calmar a un animal doméstico, evitar que una montura se asuste o intuir las intenciones de un animal, el director de juego puede pedir una prueba de Sabiduría (Trato con Animales). También puedes hacerla para controlar a tu montura cuando haces una maniobra arriesgada.

Otras pruebas de Sabiduría. El director de juego puede pedir una prueba de Sabiduría cuando intentes llevar a cabo tareas similares a las siguientes:

- Tener una corazonada sobre qué hacer a continuación.
- Discernir si una criatura aparentemente viva o muerta es un no muerto.

Lanzar conjuros

A la hora de lanzar conjuros, los clérigos, los druidas y los exploradores usan la característica Sabiduría, la cual les ayuda a determinar la CD de la tirada de salvación de los conjuros que lanzan.

Carisma

La característica de Carisma mide tu capacidad para interactuar con los demás de manera eficaz. Incluye factores tales como la confianza y la elocuencia, y puede representar una personalidad encantadora o autoritaria.

Prueba de Carisma

Puedes hacer una prueba de Carisma cuando intentes influenciar o entretener a otros, causar buena impresión o contar una mentira convincente, o cuando te encuentres en una situación social complicada. Las habilidades Engañar, Interpretación, Intimidar y Persuasión reflejan aptitud en ciertos tipos de pruebas de Carisma.

Engañar. Una prueba de Carisma (Engañar) determina si puedes esconder la verdad de manera convincente, ya sea verbalmente o a través de las acciones. Este engaño puede abarcar cualquier cosa, desde liar a alguien siendo ambiguo hasta mentir. Situaciones típicas son camelarse a un guardia, estafar a un mercader, ganar dinero con las apuestas, disfrazarse para hacerse pasar por otro, engañar a alguien suspicaz con afirmaciones falsas o mantener el rosto impávido mientras mientes descaradamente.

Interpretación. Una prueba de Carisma (Interpretación) determina si consigues deleitar a una audiencia con música, baile, actuación, cuentacuentos o alguna otra forma de entretenimiento.

Intimidar. Cuando intentas influenciar a alguien a través de una amenaza, acciones hostiles o violencia física, el director de juego puede pedirte hacer una prueba de Carisma (Intimidar). Algunos ejemplos son intentar sonsacar información a un prisionero, convencer a unos matones de que se echen atrás en una confrontación o usar una botella rota para convencer a un visir despreciable de que reconsidere una decisión.

Persuasión. Cuando intentas influenciar a alguien o a un grupo de personas con tacto, cortesía o buen talante, el director de juego puede pedirte que hagas una prueba de Carisma (Persuasión). Normalmente usa persuasión cuando actúes de buena fe, para hacer amigos, hacer sugerencias cordiales o exhibir una etiqueta correcta. Ejemplos de persuadir a otros son convencer a un chambelán de que deje a tu grupo ver al rey, negociar la paz entre dos tribus en guerra o inspirar a una multitud de pueblerinos.

Otras tiradas de Carisma. El director de juego puede pedir una prueba de Carisma cuando intentes llevar a cabo una tarea similar a las siguientes:

- Encontrar a la mejor persona con la que hablar de noticias, rumores y cotilleos.
- Mezclarte entre la multitud para enterarte de lo que se habla.

Característica para lanzar conjuros

A la hora de lanzar conjuros, los bardos, paladines, hechiceros y brujos usan la característica Carisma, la cual les ayuda a determinar las CD de la tirada de salvación de los conjuros que lanzan.

Tiradas de salvación

Una tirada de salvación, también llamada simplemente salvación, representa un intento de resistir un conjuro, una trampa, un veneno, una enfermedad o una amenaza similar. Normalmente no decides hacer una tirada de salvación, sino que se te obliga a hacerla porque tu personaje o monstruo corre el riesgo de resultar dañado.

Para hacer una tirada de salvación, tira 1d20 y añade el modificador por característica adecuado. Por ejemplo, usa tu modificador por Destreza para hacer una tirada de salvación de Destreza.

Una tirada de salvación puede estar modificada por un bonificador o un penalizador situacional y puede verse afectada por una ventaja y una desventaja, según determine el director de juego.

Cada clase tiene competencia en al menos dos tiradas de salvación. El mago, por ejemplo, tiene competencia en las salvaciones de Inteligencia y Sabiduría. Al igual que con la competencia en habilidades, la competencia en las tiradas de salvación permiten a un personaje añadir su bonificador por competencia a la salvación que haga con una puntuación de característica particular. Algunos monstruos también tienen competencia en las tiradas de salvación.

La clase de dificultad de las tiradas de salvación la determina el efecto que causa la tirada. Por ejemplo, la CD de la tirada de salvación que permite un conjuro está determinada por la característica de lanzamiento y el bonificador por competencia del lanzador.

El resultado de una tirada de salvación que tiene éxito o fallo también se detalla en el efecto de la salvación. Normalmente, una tirada de salvación con éxito significa que una criatura no sufre daño o reduce el daño de un efecto.

Inspiración

La inspiración es una regla que el director de juego puede usar para recompensarte por interpretar un personaje de forma fiel a sus rasgos de personalidad, ideales, vínculos y desventajas. Usando inspiración, puedes recurrir a tu rasgo de personalidad de compasión por el oprimido para conseguir ventaja en una negociación con el Príncipe Mendigo o a tu vínculo de defender tu pueblo natal para sobreponerte al efecto de un conjuro que te han lanzado.

Conseguir inspiración

El director de juego te puede dar inspiración por varias razones, normalmente cuando te ciñes a tus rasgos de personalidad, cuando asumes los inconvenientes que supone una desventaja o un vínculo y cuando representas a tu personaje de una forma convincente. El director de juego te dirá cómo puedes conseguir inspiración durante la partida.

La inspiración la tienes o no la tienes, no puedes acumular varias «inspiraciones» para usarlas después.

Usar inspiración

Si tienes inspiración, puedes gastarla cuando hagas una tirada de ataque, una tirada de salvación o una prueba de característica. Gastar tu inspiración te da ventaja en esa tirada.

Además, si tienes inspiración, puedes recompensar a otro jugador por una buena interpretación, por tener buenas ideas o simplemente por hacer algo emocionante durante la partida. Cuando otro personaje jugador haga algo que contribuya a la historia de forma divertida e interesante, puedes cederle tu propia inspiración.

Aventuras

Tiempo

En las situaciones en las que es importante llevar el recuento del paso del tiempo, el director de juego determina cuánto lleva hacer una tarea. Puede usar una escala de tiempo diferente dependiendo del contexto de la situación que le ocupa. En un dungeon, el movimiento de los aventureros sucede en una escala de **minutos:** les lleva como un minuto avanzar por un pasillo largo, otro minuto comprobar si hay trampas en la puerta del final del pasillo y unos diez minutos buscar cualquier cosa interesante o de valor en la sala que hay a continuación.

En una ciudad o en la naturaleza, la escala de **horas** suele ser más apropiada. Unos aventureros ansiosos por alcanzar la solitaria torre que se alza en el corazón del bosque avanzan unas quince millas en solo unas cuatro horas.

Para los viajes largos, lo que mejor funciona es una escala de **días.** Al seguir el camino de la Puerta de Baldur a Aguas Profundas, a los aventureros no les sucede nada durante cuatro días hasta que una emboscada trasgo interrumpe su viaje.

En combate y otras situaciones rápidas, el juego se basa en **rondas,** un periodo de tiempo de seis segundos.

Movimiento

Nadar por un río embravecido, avanzar a hurtadillas por el pasillo de un dungeon, escalar por la pendiente de una montaña traicionera… Todos los tipos de movimientos tienen un papel clave en las aventuras de los juegos de fantasía.

El director de juego puede resumir el movimiento de los aventureros para no tener que calcular las distancias exactas o el tiempo de viaje: «Viajáis por un bosque y encontráis la entrada del dungeon hacia el final de la tarde del tercer día». Incluso en un dungeon, en especial en uno grande o en una cadena de cuevas, el director de juego puede resumir el movimiento entre encuentros: «Después de matar al guardián en la entrada de la antigua fortaleza enana, consultáis vuestro mapa y este os conduce durante millas por pasillos resonantes hasta un abismo que solo se puede cruzar por un estrecho puente de piedra».

Sin embargo, algunas veces es importante saber cuánto tiempo se tarda en ir de un lugar a otro, independientemente de que la respuesta sea días, horas o minutos. Las reglas para determinar el tiempo de viaje dependen de dos factores: la velocidad de las criaturas y el terreno por el que se están moviendo.

Velocidad

Todos los personajes y monstruos tienen una velocidad, que es la distancia en pies que pueden caminar en una ronda. Este número representa movimientos enérgicos pero breves en una situación arriesgada.

Las siguientes reglas determinan lo lejos que se puede mover un personaje o un monstruo en un minuto, una hora o un día.

Ritmo de viaje

Mientras viaja, un grupo de aventureros puede moverse a un ritmo normal, rápido o lento, como se muestra en la tabla de ritmo de viaje. Esta tabla establece lo lejos que se puede mover un grupo en un periodo de tiempo y si el ritmo tiene algún efecto. Un ritmo rápido hace que los personajes tengan menos percepción, mientras que un ritmo lento hace que sea posible escabullirse y buscar en un área con mucho cuidado.

Marcha forzada. En la tabla de ritmo de viaje se asume que los personajes viajan durante 8 horas al día. Pueden forzar ese límite, pero corren el riesgo de quedar agotados.

Por cada hora adicional de viaje por encima de las 8 horas, los personajes cubren la distancia que se muestra en la columna «Hora» para su ritmo. Al terminar la hora, cada personaje debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 10 + 1 por cada hora a partir de la octava. Si falla, el personaje sufre un nivel de agotamiento (ver página 142).

Monturas y vehículos. Durante cortos periodos de tiempo (hasta una hora), muchos animales se mueven mucho más rápido que los humanoides. Un personaje puede cabalgar al galope durante una hora más o menos, cubriendo el doble de distancia que recorrería a un ritmo rápido. Si cambian de montura cada 8 o 10 millas, los personajes pueden cubrir distancias más largas a ese ritmo, pero es muy raro poder hacerlo excepto en áreas muy pobladas.

Los personajes que van en carretas, carruajes y otros vehículos terrestres van a un ritmo normal. Los personajes en embarcaciones están limitados a la velocidad de la embarcación y ni sufren las penalizaciones de ir a un ritmo rápido ni consiguen los beneficios de ir a un ritmo lento. Dependiendo de la embarcación y el tamaño de la tripulación, los barcos pueden viajar hasta 24 horas por día.

Algunas monturas, como los pegasos o los grifos, y vehículos especiales, como la *alfombra voladora,* te permiten viajar más rápido.

Ritmo de viaje

Ritmo	Distancia recorrida por…			CD
	Minuto	Hora	Día	
Rápido	400 pies	4 millas	30 millas	−5 a la puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción).
Normal	300 pies	3 millas	24 millas	-
Lento	200 pies	2 millas	18 millas	Puedan desplazarse con Sigilo.

Terreno difícil

La velocidad de viaje que aparece en la tabla de ritmo de viaje se alcanza en terrenos relativamente simples: carreteras, llanuras abiertas o pasillos de dungeons despejados. Pero los aventureros suelen enfrentarse a densos bosques, profundos pantanos, ruinas llenas de escombros, montañas escarpadas y suelos cubiertos de hielo; todos ellos se consideran terreno difícil.

En un terreno difícil, te mueves a la mitad de velocidad (moverte 1 pie en un terreno difícil te cuesta una velocidad de 2 pies), así que solo puedes cubrir la mitad de la distancia normal en un minuto, una hora o un día.

Tipos especiales de movimiento

Moverse por dungeons peligrosos o áreas salvajes a menudo implica algo más que simplemente andar. Los aventureros pueden tener que escalar, nadar, gatear o saltar para llegar donde lo necesiten.

Escalar, nadar y gatear

Mientras se escala, se nada o se gatea, cada pie de movimiento cuesta 1 pie adicional (2 pies adicionales en terreno difícil), a menos que una criatura tenga una velocidad escalando o nadando. A discreción del director de juego, escalar una superficie vertical resbaladiza o una con unos pocos asideros requiere una prueba de Fuerza (Atletismo). Del mismo modo, avanzar cualquier distancia en agua violenta puede requerir una prueba con éxito de Fuerza (Atletismo).

Saltar

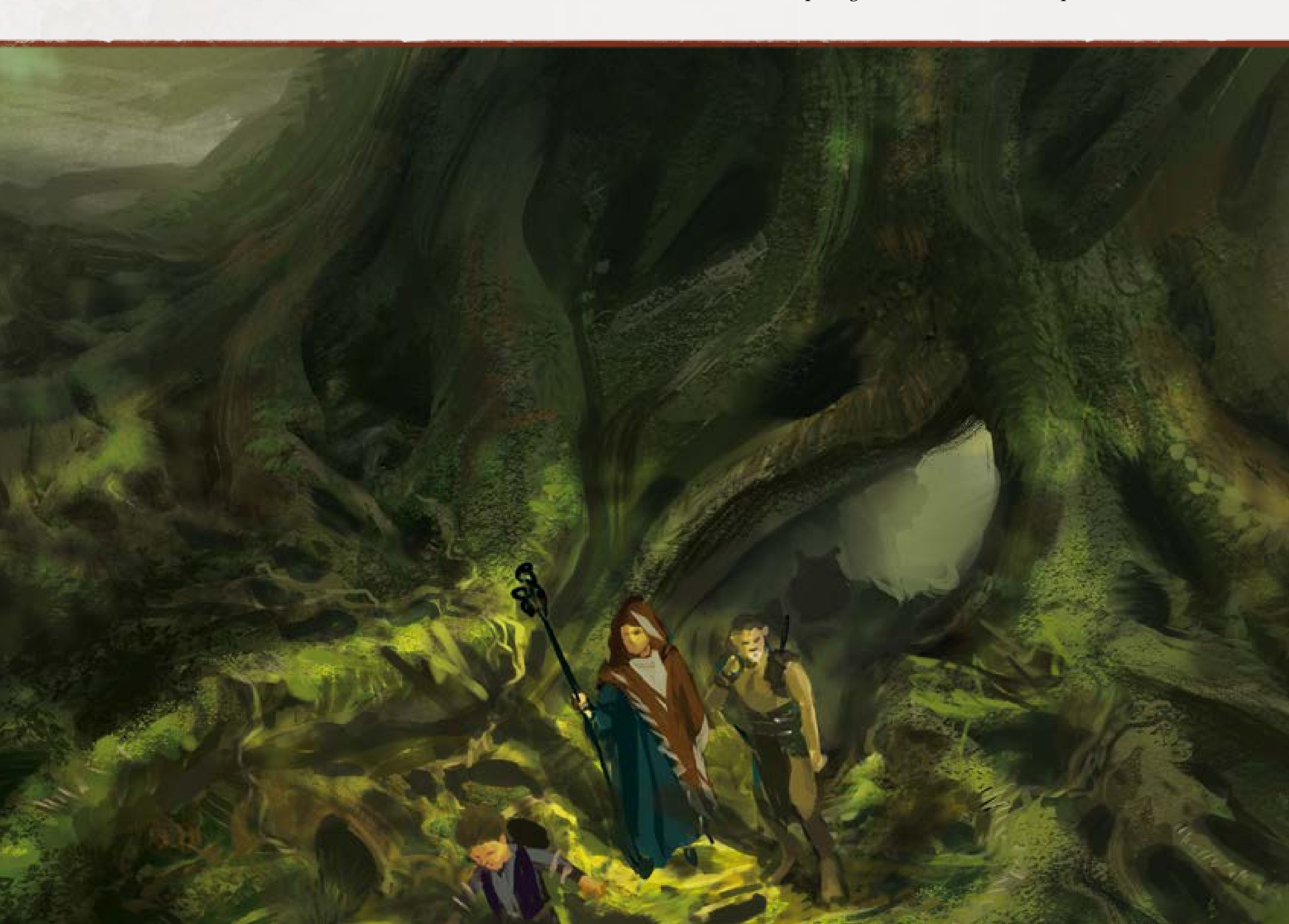
Tu Fuerza determina lo lejos que puedes saltar.

Salto largo. Cuando haces un salto largo, puedes cubrir tantos pies como tu puntuación de Fuerza si te mueves al menos 10 pies caminando inmediatamente antes del salto. Si empiezas el salto estando parado, solo cubres la mitad de esa distancia. En ambos casos, cada pie que avanzas en el salto te cuesta 1 pie de movimiento.

Esta regla se aplica siempre que la altura del salto no importe, como al cruzar un arroyo o un precipicio. A discreción del director de juego, debes tener éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10 para evitar un obstáculo bajo (no más alto que un cuarto de la distancia del salto), como un seto o un muro bajo. Si fallas, te chocas contra él.

Si aterrizas en terreno difícil, debes superar una prueba de Destreza (Acrobacias) para aterrizar de pie. Si fallas, aterrizas tumbado.

Salto de altura. Cuando haces un salto de altura, saltas en el aire un número de pies igual a 3 + tu modificador por Fuerza si



te mueves al menos 10 pies caminando inmediatamente antes del salto (mínimo 0 pies). Si empiezas el salto estando parado, solo saltas la mitad de esa distancia. En ambos casos, cada pie que avanzas con el salto te cuesta 1 pie de movimiento. En algunas circunstancias, el director de juego puede permitirte hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) para intentar saltar más alto de lo que normalmente puedes.

Mientras saltas, puedes levantar los brazos hasta la mitad de tu altura y así alcanzar una distancia igual a la altura del salto más 1,5 veces tu altura.

El entorno

Por su naturaleza, irse de aventuras implica adentrarse en lugares oscuros, peligrosos y llenos de misterios por explorar. Las reglas de esta sección cubren las principales formas en las que los aventureros interactúan con el entorno en tales lugares.

Caerse

Caer desde una gran altura es uno de los peligros más comunes a los que hace frente un aventurero. Al final de la caída, una criatura recibe 1d6 puntos de daño contundente por cada 10 pies que caiga, hasta un máximo de 20d6. La criatura aterriza tumbada, a menos que evite recibir daño de la caída.

Ahogarse

Una criatura puede aguantar la respiración un número de minutos igual a 1 + su modificador por Constitución (mínimo 30 segundos). Cuando se queda sin aliento o se está asfixiando, puede sobrevivir durante tantas rondas como su modificador por Constitución (mínimo 1 ronda). Al principio de su siguiente turno, sus puntos de golpe caen a 0 y está moribunda. No puede recuperar sus puntos de golpe o ser estabilizada hasta que no pueda volver a respirar.

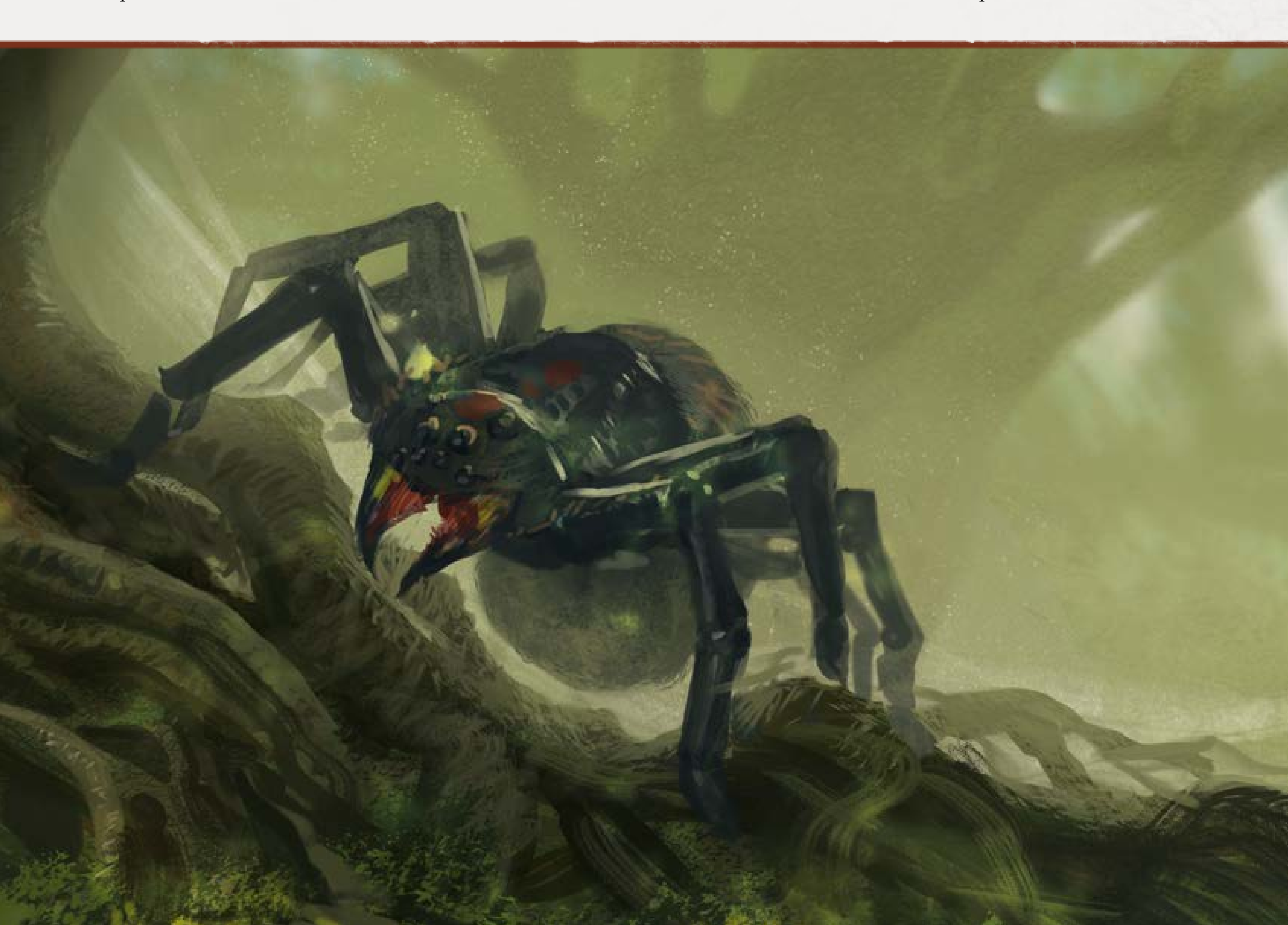
Por ejemplo, una criatura con Constitución 14 puede aguantar la respiración 3 minutos. Si empieza a ahogarse, tiene 2 rondas para coger aire antes de que sus puntos de golpe re reduzcan a 0.

Visión y luz

Las tareas fundamentales de un aventurero (percibir el peligro, encontrar objetos ocultos, golpear a un enemigo en combate y lanzar un conjuro, por nombrar algunos) se basan principalmente en la capacidad del personaje para ver. La oscuridad y otros efectos que oscurecen la visión pueden suponer un obstáculo importante.

Un área dada puede estar poco resguardada o muy resguardada. En una zona **poco resguardada,** como cuando hay una luz tenue, niebla dispersa o follaje moderado, las criaturas tienen desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la visión. Un área **muy resguardada,** como en la oscuridad, con niebla opaca o follaje denso, bloquea la visión completamente. Una criatura sufre el estado cegado (ver página 143) cuando intenta ver algo en esa área.

La presencia o la ausencia de luz en un entorno crea tres categorías de iluminación: luz brillante, luz tenue y oscuridad. En la **luz brillante,** la mayoría de las criaturas ven con normalidad. Incluso los días en los que está nublado ofrecen luz brillante, al igual que las antorchas, las linternas, las hogueras y otras fuentes de iluminación dentro de un radio específico. La **luz tenue,** también denominada penumbra, crea un área



poco resguardada que normalmente es la frontera entre una fuente de luz brillante, como una antorcha, y la oscuridad que la rodea. La suave luz del crepúsculo y del amanecer también cuenta como luz tenue. Una luna llena particularmente brillante podría sumir el área en la luz tenue. La **oscuridad** crea un área muy resguardada. Los personajes se enfrentan a la oscuridad durante la noche en el exterior (incluso las noches de luna), dentro de los confines de un dungeon oscuro o una cripta subterránea o en un área de oscuridad mágica.

Vista ciega

Una criatura con vista ciega puede percibir lo que la rodea dentro de un radio específico sin depender de la vista. Las criaturas sin ojos, como los limos, y las criaturas con ecolocalización o sentidos agudizados, como los murciélagos y los dragones verdaderos, tienen este sentido.

Visión en la oscuridad

Muchas criaturas en las ambientaciones de fantasía, especialmente las que viven en el subsuelo, tienen visión en la oscuridad. Dentro de un alcance específico, una criatura con visión en la oscuridad puede ver en la oscuridad como si hubiera luz tenue, así que las áreas de oscuridad solo están en penumbra en lo que respecta a esa criatura. Sin embargo, la criatura no puede distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.

Vista verdadera

Una criatura con vista verdadera, dentro de un alcance específico, ve en la oscuridad normal y mágica, ve criaturas y objetos invisibles, detecta automáticamente ilusiones visuales y tiene éxito en las tiradas de salvación contra ellas, y percibe la forma original de un cambiaformas o de una criatura que se haya transformado mediante magia.

Además, la criatura puede ver en el Plano Etéreo.

Comida y bebida

Los personajes que ni comen ni beben sufren los efectos del agotamiento (ver cuadro de la derecha). El agotamiento causado por la falta de comida o agua no se puede eliminar hasta que el personaje coma o beba toda la cantidad requerida.

Comida

Un personaje necesita una libra de comida al día, pero puede subsistir con medias raciones y así hacer que la comida dure más. Comer media libra de comida en un día cuenta como medio día sin comida.

Un personaje puede aguantar sin comer tantos días como 3 + su modificador por Constitución (mínimo 1). Al final de cada día a partir de ese límite, el personaje sufre automáticamente un nivel de agotamiento. Un día comiendo normal vuelve la cuenta de los días sin comida a cero.

Agua

Un personaje necesita un galón de agua por día o dos galones por día si hace calor. Un personaje que solo bebe la mitad de esa cantidad de agua debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 para no sufrir un nivel de agotamiento al final del día. Un personaje con acceso a aún menos cantidad de agua sufre automáticamente un nivel de agotamiento al final del día. Si el personaje ya tiene al menos un nivel de agotamiento, recibe dos niveles en ambos casos.

Estados

Los estados alteran las capacidades de una criatura de varias formas y pueden surgir como resultado de un conjuro, de un rasgo de clase, del ataque de un monstruo o de otro efecto. La mayoría de los estados, como cegado, son impedimentos, pero unos cuantos, como invisible, pueden ser ventajosos.

Un estado dura hasta que se supera (el estado tumbado se supera poniéndose de pie, por ejemplo) o hasta que termina la duración que especifica el efecto que impuso dicho estado.

Si varios efectos le imponen el mismo estado a una criatura, cada caso del estado tiene su propia duración, pero los efectos del estado no empeoran. Una criatura tiene un estado o no lo tiene.

Las siguientes definiciones indican lo que le sucede a una criatura mientras está sometida a un estado.

Agarrado

- La velocidad de una criatura agarrada es 0, y esta no puede beneficiarse de ningún bonificador a su velocidad.
- El estado termina si el agarrador queda incapacitado (ver «Incapacitado»).
- El estado también acaba si un efecto saca a la criatura agarrada del alcance del agarrador o del efecto que la agarra, como cuando una criatura se desplaza a causa del conjuro *Onda atronadora.*

Apresado

- La velocidad de una criatura apresada es 0 y no se puede beneficiar de ningún bonificador a la velocidad.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen ventaja y las que haga la criatura tienen desventaja.
- La criatura tiene desventaja en las tiradas de salvación de Destreza.

Agotamiento

Algunas capacidades especiales y peligros ambientales, como el hambre o estar expuesto largo tiempo a temperaturas muy bajas o muy altas, pueden llevar a un estado especial llamado agotamiento. El agotamiento se mide en seis niveles. Un efecto puede darle a una criatura uno o más niveles de agotamiento, según se indique en la descripción del efecto.

Nivel	Efecto
1	Desventaja en las pruebas de característica.
2	La velocidad se reduce a la mitad.
3	Desventaja en las tiradas de ataque y las tiradas de salvación.
4	El máximo de puntos de golpe se reduce a la mitad.
5	La velocidad se reduce a 0.
6	Muerte.

Si una criatura que ya está agotada sufre otro efecto que le provoque agotamiento, su nivel de agotamiento actual aumenta la cantidad que indique la descripción del efecto. Una criatura sufre el efecto de su nivel de agotamiento actual y el de los niveles inferiores. Por ejemplo, una criatura que sufre 2 niveles de agotamiento tiene la velocidad reducida a la mitad y tiene desventaja en las pruebas de característica.

Un efecto que elimina el agotamiento reduce su nivel como se indique en su descripción, y todos los efectos del agotamiento terminan si el nivel de agotamiento de una criatura se reduce por debajo de 1.

Terminar un descanso prolongado reduce el nivel de agotamiento de la criatura en 1, siempre y cuando también haya ingerido algo de comer y de beber.

Asustado

- Una criatura asustada tiene desventaja en las pruebas de característica y las tiradas de ataque mientras la fuente de su miedo se encuentre en su línea de visión.
- La criatura no puede acercarse voluntariamente a la fuente de su miedo.

Aturdido

- Una criatura aturdida está incapacitada (ver «Incapacitado»), no puede moverse y solo puede hablar balbuciendo.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen ventaja.

Cegado

- Una criatura cegada no puede ver y falla automáticamente cualquier prueba de característica que requiera ver.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen ventaja y las tiradas de ataque que haga la criatura tienen desventaja.

Ensordecido

- Una criatura ensordecida no puede oír y falla automáticamente cualquier prueba de característica que requiera escuchar.

Envenenado

- Una criatura envenenada tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de característica.

Hechizado

- Una criatura hechizada no puede atacar a quien la hechizó ni hacer que sea el objetivo de sus habilidades o efectos mágicos dañinos.
- Quien hechiza a la criatura tiene ventaja en cualquier prueba de característica que haga para interactuar socialmente con ella.

Incapacitado

- Una criatura incapacitada no puede realizar ni acciones ni reacciones.

Inconsciente

- Una criatura inconsciente está incapacitada (ver «Incapacitado»), no puede moverse ni hablar y no se percata de lo que la rodea.
- La criatura deja caer cualquier cosa que sujete y queda tumbada.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen ventaja.
- Cualquier ataque que impacte a la criatura es un golpe crítico si el atacante está a 5 pies o menos de ella.

Invisible

- Es imposible ver a una criatura invisible sin ayuda de la magia o de un sentido especial. A efectos de esconderse, la criatura está muy resguardada. La localización de la criatura se puede detectar mediante cualquier ruido que haga o por las huellas que deje.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen desventaja, y las tiradas de ataque que haga la criatura tienen ventaja.

Paralizado

- Una criatura paralizada está incapacitada (ver «Incapacitado») y no puede moverse ni hablar.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen ventaja.
- Cualquier ataque que impacte a la criatura es un crítico si el atacante está a 5 pies o menos de la criatura.

Petrificado

- Una criatura petrificada se transforma, junto con cualquier objeto no mágico que lleve puesto o que transporte, en una sustancia sólida e inanimada (normalmente piedra). Su peso aumenta diez veces y deja de envejecer.
- La criatura está incapacitada (ver «Incapacitado»), no puede moverse ni hablar y no se percata de lo que la rodea.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen ventaja.
- La criatura falla automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y de Destreza.
- La criatura tiene resistencia a todos los tipos de daño.
- La criatura es inmune al veneno y a la enfermedad, aunque un veneno o una enfermedad que ya se encuentre en su sistema queda suspendido, no apresado.

Tumbado

- La única opción de movimiento de una criatura tumbada es gatear, a menos que se ponga de pie y, por tanto, termine con el estado.
- La criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque.
- Las tiradas de ataque que se hagan contra la criatura tienen ventaja si el atacante está a 5 pies o menos de ella. Si no, tienen desventaja.

Objetos

Cuando los personajes necesitan cortar una cuerda, romper una ventana o destrozar el ataúd de un vampiro, solo hay una regla: con el tiempo necesario y las herramientas adecuadas, los personajes pueden destruir cualquier objeto destructible. Usa el sentido común cuando determines el efecto de que un personaje tenga éxito al dañar un objeto. ¿Un guerrero puede atravesar una sección de un muro de piedra con una espada? No, seguramente la espada se rompa antes que el muro.

A efectos de estas reglas, un objeto es una cosa específica e inanimada, como una ventana, una puerta, una espada, un libro, una mesa, una silla o una piedra, no un edificio ni un vehículo, que está compuesto de muchas otras cosas.

Estadísticas de los objetos

Cuando el tiempo es un factor a tener en cuenta, puedes asignar Clase de Armadura y puntos de golpe a un objeto destructible. También puedes darle inmunidad, resistencia y vulnerabilidad a ciertos tipos de daño.

Clase de Armadura. La Clase de Armadura de un objeto mide lo difícil que es infligirle daño al objeto cuando se le impacta (dado que el objeto no tiene la oportunidad de zafarse). La tabla de Clase de Armadura de objetos ofrece sugerencias de valores de CA para varios objetos.

Clase de Armadura de objetos

Objeto	CA
Tela, papel, cuerda	11
Vidrio, cristal, hielo	13
Madera, hueso	15
Piedra	17
Hierro, acero	19
Mithril	21
Adamantina	23

Puntos de golpe. Los puntos de golpe de un objeto miden cuánto daño puede resistir antes de que su estructura pierda su integridad. Los objetos resistentes tienen más puntos que los frágiles. Los objetos grandes también tienden a tener más puntos de golpe que los pequeños, a menos que romper un trozo pequeño del objeto sea igual de efectivo que romperlo entero. La tabla de puntos de golpe de objetos ofrece sugerencias de puntos de golpe para objetos frágiles y resistentes que tengan un tamaño Grande o menor.

Puntos de golpe de objetos

Tamaño	Frágil	Resistente
Diminuto (botella, candado)	2 (1d4)	5 (2d4)
Pequeño (cofre, flauta)	3 (1d6)	10 (3d6)
Mediano (barril, lámpara de araña)	4 (1d8)	18 (4d8)
Grande (carro, ventana de 10×10 pies)	5 (1d10)	27 (5d10)

Objetos Enormes y Gargantuescos. Las armas normales son poco efectivas contra la mayoría de objetos Enormes y Gargantuescos, como una estatua colosal, una altísima columna de piedra o una peña enorme. No obstante, una antorcha puede quemar un tapiz Enorme y el conjuro *Terremoto* puede reducir un coloso a escombros. Puedes llevar el registro de los puntos de golpe de un objeto Enorme o Gargantuesco si quieres, o simplemente puedes decidir cuánto resiste el objeto sea cual sea el arma que se usa o la fuerza que se ejerza contra él. Si decides hacerlo, divide los puntos de golpe en secciones Grandes o más pequeñas y lleva el registro de cada sección por separado. Destruir una de estas secciones puede arruinar todo el objeto: por ejemplo, una estatua Gargantuesca de un humano puede derrumbarse cuando los puntos de golpe de una de sus piernas Enormes se reduzcan a 0.

Objetos y tipos de daño. Los objetos son inmunes al veneno y al daño psíquico, y puedes decidir que algunos tipos de daño sean más efectivos que otros contra un objeto o una sustancia en particular. Por ejemplo, el daño contundente funciona bien para machacar cosas, pero no para cortar una cuerda o cuero. Los objetos de papel o de tela pueden ser vulnerables al fuego y al daño por relámpago. Un pico puede desconchar la piedra, pero no puede cortar un árbol con eficacia. Como siempre, usa lo que mejor te parezca.

Umbral de daño. Los objetos grandes, como las murallas de un castillo, suelen tener resistencia adicional, que se representa mediante un umbral de daño. Un objeto con umbral de daño tiene inmunidad a todos los daños a menos que reciba de un solo ataque o efecto una cantidad de daño igual o mayor que su umbral. En tal caso, recibe daño con normalidad. Cualquier daño que no llegue al umbral o que no lo sobrepase se considera superficial y no reduce los puntos de golpe del objeto.

Interactuar con objetos

La interacción de un personaje con un objeto suele ser simple de resolver: simplemente dile al director de juego que tu personaje está haciendo algo, como mover una palanca, y el director de juego describirá qué sucede, si corresponde.

Por ejemplo, puede que quieras mover una palanca para que esta, a su vez, levante un rastrillo y haga que una habitación se llene de agua o que una puerta secreta en una pared cercana se abra. Si la palanca está oxidada, sin embargo, es posible que tengas que forzarla. En tal situación, el director de juego puede pedirte una prueba de Fuerza para ver si eres capaz de accionar la palanca. El director de juego establece la CD de cualquier prueba dependiendo de la dificultad de la tarea.

Los personajes también pueden dañar objetos con sus armas y conjuros, pues, aunque los objetos son inmunes al veneno y al daño físico, pueden ser afectados por ataques físicos y mágicos al igual que muchas criaturas. El director de juego determina la CA y los puntos de golpe del objeto en cuestión, y puede decidir que ciertos objetos tienen resistencia o inmunidad a ciertos tipos de ataques (es difícil cortar una cuerda con una clava, por ejemplo). Los objetos siempre fallan las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza, y son inmunes a los efectos que requieren otras salvaciones. Cuando los puntos de golpe de un objeto se reducen a 0, se rompe.

Un personaje también puede intentar una prueba para romper un objeto. El director de juego establece la CD para estas pruebas.

Equipo

Las monedas tienen diferentes denominaciones dependiendo del valor relativo del metal con el que están hechas. Las tres monedas más comunes son la pieza de oro (po), la pieza de plata (pp) y la pieza de cobre (pc).

Con una pieza de oro, un personaje puede comprar un saco de dormir, 50 pies de cuerda buena o una cabra. Un artesano hábil (pero no excepcional) gana una pieza de oro al día. La pieza de oro es la unidad de medida de la riqueza, incluso si la moneda en sí no se usa habitualmente. Cuando los mercaderes hacen tratos que implican bienes o servicios por valor de cientos o miles de monedas de oro, normalmente las transacciones no se hacen intercambiando monedas individuales, sino lingotes de oro, letras de crédito o bienes de valor. La pieza de oro es un valor estándar de medida del valor.

Una pieza de oro vale diez piezas de plata, la moneda más común entre los plebeyos. Una pieza de plata paga el trabajo de un jornalero durante medio día, un tarro de aceite para lámparas o una noche de descanso en una pensión humilde.

Una pieza de plata vale diez piezas de cobre, las cuales son comunes entre los jornaleros y los mendigos. Una única pieza de cobre compra una vela, una antorcha o un trozo de tiza.

Además, en los cofres de tesoros a veces aparecen monedas inusuales hechas con metales preciosos. La pieza de electro (pe) y la pieza de platino (ppt) son originarias de los imperios caídos y de los reinos perdidos, y algunas veces despiertan sospechas y escepticismo cuando se usan en transacciones. Una pieza de electro vale cinco piezas de plata y una pieza de platino vale diez piezas de oro.

Una pieza estándar pesa 1/3 de onza, así que cincuenta monedas pesan 1 libra.

Valor de cambio estándar

Moneda	PC	PP	PE	PO	PPT
Cobre (pc)	1	1/10	1/50	1/100	1/1000
Plata (pp)	10	1	1/5	1/10	1/100
Electro (pe)	50	5	1	1/2	1/20
Oro (po)	100	10	2	1	1/10
Platino (ppt)	1000	100	20	10	1

Vender el botín

En los dungeons abundan las oportunidades de encontrar tesoro, equipo, armas, armaduras y demás. Normalmente, puedes vender tus tesoros y baratijas cuando vuelvas a un pueblo o a otro asentamiento, siempre y cuando encuentres compradores y mercaderes interesados en tu botín.

Armas, armaduras y otro equipo. Como norma general, las armas, armaduras y otro equipo que no han sufrido daño se venden por la mitad de su precio en un mercado. Las armas y las armaduras que usan los monstruos rara vez están en buenas condiciones como para venderlas.

Objetos mágicos. Vender objetos mágicos es una cuestión complicada. No es demasiado difícil encontrar a alguien que quiera comprar una poción o un pergamino, pero otros objetos están fuera del alcance de la mayoría, salvo de los nobles más ricos. Asimismo, aparte de unos pocos objetos mágicos comunes, normalmente no te encontrarás con objetos mágicos o conjuros para vender. El valor de la magia está más allá del simple oro y debería tratarse como tal.

Gemas, joyas y objetos de arte. Estos objetos mantienen su valor en el mercado y puedes cambiarlos por monedas o usarlos como moneda corriente para realizar otras transacciones. Si se trata de un tesoro de un valor excepcional, el director de juego puede ponerte el requisito de que primero encuentres un comprador en un pueblo o una comunidad más grande.

Productos comerciales. En las zonas fronterizas mucha gente realiza transacciones a través del trueque. Al igual que las gemas y los objetos de arte, los productos comerciales (lingotes de hierro, sacos de sal, ganado, etcétera) conservan todo su valor en el mercado y se pueden usar como moneda de cambio.

Armadura

Las ambientaciones de fantasía son un amplio tapiz de diferentes culturas, cada una de las cuales tiene su propio nivel de tecnología. Por esta razón, los aventureros tienen acceso a varios tipos de armaduras, que van desde la armadura de cuero hasta la cota de malla y la costosa armadura de placas, pasando por todo lo que hay entremedias. La tabla de armaduras divide los tipos de armaduras más comunes en el juego en tres categorías: armadura ligera, armadura intermedia y armadura pesada. Muchos guerreros complementan su armadura con un escudo. La tabla también muestra el coste, el peso y otras propiedades de las armaduras.

Competencia con armadura. Cualquiera puede ponerse una armadura o sujetarse un escudo al brazo, pero solo quien tiene competencia en el uso de la armadura sabe cómo desenvolverse con ella de una forma efectiva. Tu clase te da competencia en ciertos tipos de armadura. Si llevas una armadura o un escudo para el que no tienes competencia, tendrás desventaja en las pruebas de característica, tiradas de salvación o tiradas de ataque que impliquen Fuera y Destreza, y no podrás lanzar conjuros.

Clase de Armadura (CA). La armadura protege a su portador de los ataques. La armadura (y el escudo) que llevas determina tu Clase de Armadura base.

Armadura pesada. Las armaduras más pesadas interfieren en la capacidad de su portador para moverse con rapidez, sigilo y libertad. Si la tabla muestra «Fue 13» o «Fue 15» en la columna de «Fuerza», la armadura reduce la velocidad del portador en 10 pies a menos que tenga una puntuación de Fuerza igual o superior a la que se indica.

Sigilo. Si en la tabla aparece «Desventaja» en la columna de «Sigilo», el portador tiene desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo).

Escudos. Los escudos están hechos de madera o de metal y se llevan en una mano. Llevar un escudo aumenta tu Clase de Armadura en 2. Solo puedes beneficiarte de un único escudo a la vez.

Armadura ligera

La armadura ligera está hecha de materiales flexibles y delgados. Favorece a los aventureros ágiles, dado que ofrece algo de protección sin sacrificar la movilidad. Si llevas una armadura ligera, añades tu modificador por Destreza al número base de tu tipo de armadura para determinar tu Clase de Armadura.

Acolchada. La armadura acolchada consiste en capas acolchadas de tela y guata.

Cuero. El peto y los protectores de los hombros de esta armadura están hechos de cuero que se ha endurecido hirviéndolo en aceite. El resto de la armadura está hecha de materiales más blandos y flexibles.

Cuero tachonado. Está fabricada de cuero duro pero flexible y reforzada con remaches o púas.

Armadura intermedia

La armadura intermedia ofrece más protección que la armadura ligera, pero también afecta más al movimiento. Si llevas una armadura intermedia, añades tu modificador por Destreza, hasta un máximo de +2, al número base de tu tipo de armadura para determinar tu Clase de Armadura.

Pieles. Esta tosca armadura está compuesta por varias capas de pelaje y piel. Normalmente la llevan las tribus bárbaras, los humanoides malignos y otros pueblos que no tienen acceso a las herramientas y a los materiales necesarios para crear una armadura mejor.

Camisote de malla. Un camisote de malla está hecho de anillos de metal enganchados y se lleva entre capas de tela o cuero para que el sonido de los anillos rozándose entre sí quede amortiguado. Esta armadura ofrece una protección modesta a la parte superior del cuerpo.

Cota de escamas. Esta armadura está compuesta por una cota y grebas de cuero (y quizás un faldar separado) cubiertas con piezas de metal superpuestas que parecen las escamas de un pez. Esta armadura incluye guanteletes.

Coraza. Esta armadura consiste en un peto de metal a medida que se lleva con cuero flexible. Aunque deja las piernas y los brazos relativamente desprotegidos, ofrece una buena protección para los órganos vitales sin restar libertad de movimiento.

Armadura de placas y malla. Una armadura de placas y malla está compuesta por placas de metal moldeadas que cubren la mayoría del cuerpo. No incluye protección en las piernas más allá de unas simples grebas atadas con tiras de cuero.

Armadura pesada

De todas las categorías de armadura, la armadura pesada es la que mayor protección ofrece. Estas armaduras cubren todo el cuerpo y están diseñadas para parar un amplio abanico de ataques. Solo los guerreros competentes pueden soportar su peso y volumen.

La armadura pesada no te permite añadir tu modificador por Destreza a tu Clase de Armadura, pero tampoco te penaliza si tu modificador por Destreza es negativo.

Armadura de anillas. Esta armadura es una armadura de cuero con unas pesadas anillas cosidas, que ayudan a reforzar la armadura contra los golpes de hachas y espadas. La armadura de anillas es inferior a la cota de malla y normalmente solo la llevan aquellos que no pueden costearse una armadura mejor.

Cota de malla. Está hecha de anillas de metal e incluye una capa de tejido acolchado que se lleva debajo de la cota para evitar que se roce y para amortiguar el impacto de los golpes. Esta armadura incluye guanteletes.

Armadura laminada. Esta armadura está hecha de unas estrechas láminas de metal sujetas a un forro de cuero que se lleva sobre un tejido acolchado. Las juntas están protegidas con cota de malla flexible.

Armadura de placas. Esta armadura está formada por placas de metal interconectadas a las que se le ha dado forma para cubrir todo el cuerpo. Una armadura de placas incluye guanteletes, botas de cuero pesadas, un yelmo con visor y capas finas de acolchamiento debajo de la armadura. Hebillas y correas distribuyen el peso por el cuerpo.

Ponerse y quitarse la armadura

El tiempo que lleva ponerse y quitarse una armadura depende de la categoría de la armadura.

Ponérsela. Es el tiempo que se tarda en ponerse una armadura. Solo te beneficias de la CA de la armadura si dedicas todo el tiempo indicado a ponértela.

Quitársela. Es el tiempo que se tarda en quitarse la armadura. Si te ayudan, este tiempo se reduce a la mitad.

Ponerse y quitarse la armadura

Categoría	Ponérsela	Quitársela
Armadura ligera	1 minuto	1 minuto
Armadura intermedia	5 minutos	1 minuto
Armadura pesada	10 minutos	5 minutos
Escudo	1 acción	1 acción

Armas

Tu clase te concede competencia en ciertas armas, lo que refleja tanto en lo que se centra la clase como las herramientas que es más probable que utilices. Tanto si tienes preferencia por una espada larga como por un arco largo, tu arma y tu característica para empuñarlo pueden marcar la diferencia entre la vida y la muerte cuando estés de aventuras.

La tabla de armas muestra las armas más comunes que se usan en los juegos con ambientaciones de fantasía, su precio y su peso, el daño que infligen cuando impactan y cualquier propiedad especial que posean. Las armas se clasifican en armas cuerpo a cuerpo o armas a distancia. Un **arma cuerpo a cuerpo** se usa para atacar a un objetivo que se encuentre a menos de 5 pies de ti, mientras que un **arma a distancia** se utiliza para atacar al objetivo a distancia.

Competencia con armas

Tu raza, tu clase y tus rasgos pueden concederte competencia con ciertas armas o categorías de armas. Las dos categorías son **sencillas** y **marciales.** La mayoría de las personas tienen competencia con armas sencillas: clavas, mazas y otras armas que se suelen encontrar en manos de los plebeyos. Las armas marciales, entre las que se encuentran espadas, hachas y armas de asta, requieren un entrenamiento más exhaustivo para usarlas con eficiencia. La mayoría de los guerreros usan armas marciales porque mejoran su estilo de combate y su entrenamiento.

Tener competencia con un arma te permite sumar tu bonificador por competencia a las tiradas de ataque que realices con esa arma. Si haces una tirada de ataque con un arma con la que no tienes competencia, no añades el bonificador.

Propiedades de las armas

Muchas armas tienen propiedades especiales relacionadas con su uso, como se muestra en la tabla de armas.

Alcance. Esta arma añade 5 pies a tu alcance cuando atacas con ella, así como cuando determinas tu alcance para hacer un ataque de oportunidad con ella.

Arrojadiza. Si un arma tiene esta propiedad, puedes lanzarla para hacer un ataque a distancia. Si el arma es de combate cuerpo

Armaduras

Armadura	Precio	Clase de Armadura (CA)	Fuerza	Sigilo	Peso
Armadura ligera					
Armadura acolchada	5 po	11 + modificador por Destreza	-	Desventaja	8 lb
Cuero	10 po	11 + modificador por Destreza	-	-	10 lb
Cuero tachonado	45 po	12 + modificador por Destreza	-	-	13 lb
Armadura intermedia					
Pieles	10 po	12 + modificador por Destreza (máx. 2)	-	-	12 lb
Camisote de malla	50 po	13 + modificador por Destreza (máx. 2)	-	-	20 lb
Cota de escamas	50 po	14 + modificador por Destreza (máx. 2)	-	Desventaja	45 lb
Coraza	400 po	14 + modificador por Destreza (máx. 2)	-	-	20 lb
Armadura de placas y malla	750 po	15 + modificador por Destreza (máx. 2)	-	Desventaja	40 lb
Armadura pesada					
Armadura de anillas	30 po	14	-	Desventaja	40 lb
Cota de malla	75 po	16	Fue 13	Desventaja	55 lb
Armadura laminada	200 po	17	Fue 15	Desventaja	60 lb
Armadura de placas	1500 po	18	Fue 15	Desventaja	65 lb
Escudo					
Escudo	10 po	+2	-	-	6 lb

a cuerpo, usa el mismo modificador por característica que utilizarías para hacer un ataque cuerpo a cuerpo con ella, tanto para la tirada de ataque como para la de daño. Por ejemplo, si arrojas un hacha, usas tu Fuerza, pero si arrojas una daga, puedes usar o tu Fuerza o tu Destreza, dado que la daga tiene la propiedad «sutil».

De carga. Debido al tiempo que se necesita para cargar esta arma, solo puedes disparar una pieza de munición en la acción, acción adicional o reacción en que la dispares, independientemente del número de ataques que puedas hacer normalmente.

Distancia. Un arma que puede usarse para hacer un ataque a distancia tiene un paréntesis en el que dice «distancia» después de las propiedades «munición» o «arrojadiza». También aparecen dos números: el primero es la distancia normal del arma en pies, y el segundo, su distancia larga. Cuando ataques a un objetivo que está más lejos de la distancia habitual, tienes desventaja en la tirada de ataque. No puedes atacar a un objetivo que esté más lejos que la distancia larga.

Dos manos. Esta arma requiere que la sostengas con dos manos cuando atacas con ella.

Especial. Un arma con esta propiedad sigue reglas diferentes, que se explican en la descripción del arma (ver «Armas especiales», página siguiente).

Ligera. Un arma ligera es pequeña y fácil de manejar, ideal para luchar con dos armas.

Munición. Solo puedes realizar un ataque a distancia con un arma con esta propiedad si tienes la munición requerida. Cada vez que ataques con ella, gastas parte de la munición. Coger la munición de una aljaba, de un estuche o de otro contenedor forma parte del ataque (necesitas una mano libre para cargar un arma de una mano). Al final del combate, puedes recuperar la mitad de la munición que hayas gastado dedicando 1 minuto a buscar por el campo de batalla.

Si usas un arma que tiene la propiedad «munición» para realizar un ataque cuerpo a cuerpo, considera que el arma es improvisada (ver «Armas improvisadas» a continuación). Las ondas deben cargarse para infligir daño de este modo.

Pesada. El tamaño y el peso de un arma pesada hacen que sea demasiado grande para que las criaturas Pequeñas la utilicen con eficacia, por lo que tienen desventaja en las tiradas de ataque que realicen con estas armas.

Sutil. Cuando hagas un ataque con un arma sutil, elige si utilizas tu modificador por Fuera o tu modificador por Destreza para la tirada de ataque y de daño. Debes usar el mismo modificador para ambas tiradas.

Versátil. Esta arma puede usarse con una o dos manos. Entre paréntesis aparece también un valor de daño: es el daño que inflige cuando se usa para hacer un ataque cuerpo a cuerpo con dos manos.

Armas improvisadas

Algunas veces los personajes no disponen de sus armas y tienen que atacar con cualquier cosa que tengan a mano. Un arma improvisada es cualquier objeto que puedas coger con una o dos manos, como un vaso roto, la pata de una mesa, una sartén, una rueda de carro o un trasgo muerto.

A menudo, un arma improvisada se parece a un arma de verdad y se puede tratar como tal. Por ejemplo, la pata de una mesa se parece a una clava.



Armas

Nombre	Precio	Daño	Peso	Propiedades
Armas cuerpo a cuerpo sencillas				
Bastón	2 pp	1d6 contundente	4 lb	Versátil (1d8)
Clava	1 pp	1d4 contundente	2 lb	Ligera
Daga	2 po	1d4 perforante	1 lb	Sutil, ligera, arrojadiza (distancia 20/60)
Gran clava	2 pp	1d8 contundente	10 lb	Dos manos
Hacha de mano	5 po	1d6 cortante	2 lb	Ligera, arrojadiza (distancia 20/60)
Hoz	1 po	1d4 cortante	2 lb	Ligera
Jabalina	5 pp	1d6 perforante	2 lb	Arrojadiza (distancia 30/120)
Lanza	1 po	1d6 perforante	3 lb	Arrojadiza (distancia 20/60), versátil (1d8)
Martillo ligero	2 po	1d4 contundente	2 lb	Ligera, arrojadiza (distancia 20/60)
Maza	5 po	1d6 contundente	4 lb	–
Armas a distancia sencillas				
Arco corto	25 po	1d6 perforante	2 lb	Munición (distancia 80/320), dos manos
Ballesta ligera	25 po	1d8 perforante	5 lb	Munición (distancia 80/320), de carga, dos manos
Dardo	5 pc	1d4 perforante	1/4 lb	Sutil, arrojadiza (distancia 20/60)
Honda	1 pp	1d4 contundente	–	Munición (distancia 30/120)
Armas cuerpo a cuerpo marciales				
Alabarda	20 po	1d10 cortante	6 lb	Pesada, alcance, dos manos
Cimitarra	25 po	1d6 cortante	3 lb	Sutil, ligera
Espada corta	10 po	1d6 perforante	2 lb	Sutil, ligera
Espada larga	15 po	1d8 cortante	3 lb	Versátil (1d10)
Estoque	25 po	1d8 perforante	2 lb	Sutil
Gran hacha	30 po	1d12 cortante	7 lb	Pesada, dos manos
Guja	20 po	1d10 cortante	6 lb	Pesada, alcance, dos manos
Hacha de batalla	10 po	1d8 cortante	4 lb	Versátil (1d10)
Lanza de caballería	10 po	1d12 perforante	6 lb	Alcance, especial
Látigo	2 po	1d4 cortante	3 lb	Sutil, alcance
Lucero del alba	15 po	1d8 perforante	4 lb	–
Mandoble	50 po	2d6 cortante	6 lb	Pesada, dos manos
Mangual	10 po	1d8 contundente	2 lb	–
Martillo de guerra	15 po	1d8 contundente	2 lb	Versátil (1d10)
Mazo de guerra	10 po	2d6 contundente	10 lb	Pesada, dos manos
Pica	5 po	1d10 perforante	18 lb	Pesada, alcance, dos manos
Pico de guerra	5 po	1d8 perforante	2 lb	–
Tridente	5 po	1d6 perforante	4 lb	Arrojadiza (distancia 20/60), versátil (1d8)
Armas a distancia marciales				
Aguja de cerbatana	10 po	1 perforante	1 lb	Munición (distancia 25/100), de carga
Arco largo	50 po	1d8 perforante	2 lb	Munición (distancia 150/600), pesada, dos manos
Ballesta de mano	75 po	1d6 perforante	3 lb	Munición (distancia 30/120), ligera, de carga
Ballesta pesada	50 po	1d10 perforante	18 lb	Munición (distancia 100/400), pesada, de carga, dos manos
Red	1 po	–	3 lb	Especial, arrojadiza (distancia 5/15)

A discreción del director de juego, un personaje que tenga competencia con un arma puede usar un objeto similar como si fuera esa arma y utilizar su bonificador por competencia.

Los objetos que no puedan pasar por un arma infligen 1d4 puntos de daño (el director de juego les asigna el tipo de daño adecuado). Si un personaje usa un arma a distancia para hacer un ataque cuerpo a cuerpo o arroja un arma de combate cuerpo a cuerpo que no tenga la propiedad «arrojadiza», también inflige 1d4 puntos de daño. Un arma arrojadiza improvisada tiene una distancia normal de 20 pies y una distancia larga de 60 pies.

Armas plateadas

Algunos monstruos que tienen inmunidad o resistencia a las armas no mágica son vulnerables a las armas de plata, así que los aventureros precavidos invierten dinero extra en dar un baño de plata a sus armas. Platear un arma o diez piezas de munición cuesta 100 po. Este precio no solo representa el precio de la plata, sino el tiempo y la experiencia necesarios para añadir plata a un arma sin hacerla menos efectiva.

Armas especiales

Las armas con reglas especiales se describen aquí.

Lanza de caballería. Tienes desventaja cuando usas una lanza de caballería para atacar a un objetivo que esté a menos de 5 pies de ti. Asimismo, una lanza de caballería requiere que se empuñe con dos manos cuando no se va a caballo.

Red. Cuando una criatura Grande o más pequeña es golpeada por una red, queda apresada hasta que sea liberada. Una red no tiene ningún efecto sobre criaturas incorpóreas o criaturas Enormes o mayores. Una criatura puede usar su acción para hacer una prueba de Fortaleza CD 10 y liberarse a sí misma o a otra criatura que esté al alcance. Infligir 5 puntos de daño cortante a la red (CA 10) también libera a la criatura sin dañarla y acaba con el efecto, además de destruir la red. Cuando usas una acción, una acción adicional o una reacción para atacar con una red, solo puedes realizar un ataque, independientemente del número de ataques que puedas hacer normalmente.

Equipo de aventuras

Esta sección describe objetos que tienen reglas especiales o que requieren una explicación más amplia.

Abrojos. Como acción, puedes vaciar una bolsa de abrojos para cubrir un área cuadrada de 5 pies de lado. Cualquier criatura que entre en el área debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 15 para poder seguir avanzando durante su turno y evitar recibir 1 punto de daño perforante. Recibir este daño reduce la velocidad caminando de la criatura en 10 pies hasta que recupere al menos 1 punto de golpe. Si la criatura se mueve por el área a la mitad de su velocidad, no tiene que hacer la tirada de salvación.

Aceite. El aceite normalmente viene en un frasco de barro que contiene 1 pinta. Como acción, puedes vaciar el contenido de este frasco sobre una criatura que se encuentre a menos de 5 pies de ti o lanzársela a una que esté a una distancia de hasta a 20 pies de ti, rompiendo el frasco con el impacto. Haz una tirada de ataque a distancia contra la criatura u objeto objetivo considerando el aceite un arma improvisada. Si impacta al objetivo, este queda cubierto de aceite. Si recibe daño por fuego antes de que el aceite se seque (1 minuto), recibe 5 puntos de daño por fuego adicionales debido al aceite ardiendo. También puedes verter el frasco de aceite en el suelo para cubrir un área cuadrada de 5 pies de lado, siempre y cuando la superficie sea lisa. Si se le prende fuego, el aceite arde durante 2 rondas e inflige 5 puntos de daño por fuego a cualquier criatura que entre en el área o acabe su turno en ella. Una criatura solo puede recibir este daño una vez por turno.

Ácido. Como acción, puedes verter el contenido de este vial sobre una criatura que se encuentre a menos de 5 pies de ti o tirarlo a una distancia de hasta 20 pies, haciendo que se rompa con el impacto. En ambos casos, haz un ataque a distancia contra la criatura o el objeto objetivo considerando el ácido un arma improvisada. Si impacta al objetivo, este recibe 2d6 puntos de daño por ácido.

Agua bendita. Como acción, puedes arrojar el contenido de este frasco sobre una criatura que se encuentre a menos de 5 pies de ti o arrojárselo a una que esté a una distancia de hasta 20, haciendo que se rompa con el impacto. En ambos casos, haz una tirada de ataque a distancia contra la criatura objetivo considerando el agua bendita un arma improvisada. Si el objetivo es un infernal o un no muerto, recibe 2d6 puntos de daño radiante. Un clérigo o un paladín puede bendecir agua mediante un ritual especial. El ritual dura 1 hora, usa 25 po de polvo de plata y requiere que el lanzador gaste un espacio de conjuro de nivel 1.

Aljaba. Una aljaba puede contener hasta 20 flechas.

Antitoxina. Una criatura que se beba este vial de líquido consigue ventaja en las tiradas de salvación contra venenos durante 1 hora. No otorga ningún beneficio ni a los no muertos ni a los constructos.

Antorcha. Una antorcha arde durante 1 hora, proporcionando luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue en otros 20 pies adicionales. Si haces un ataque cuerpo a cuerpo con una antorcha encendida y aciertas, esta inflige 1 punto de daño por fuego.

Aparejo de pesca. Este kit incluye una caña de madera, sedal, boyas de corcho, anzuelos de acero, plomos, señuelos y red fina.

Aparejo de poleas. Es un conjunto de poleas conectadas por un cable y con un gancho para colgar objetos. Te permite levantar hasta cuatro veces el peso que normalmente puedes levantar.

Ariete portátil. Puedes usar un ariete portátil para romper puertas. Cuando lo hagas, consigues un bonificador de +4 a la prueba de Fuerza. Otro personaje puede ayudarte a usar el ariete y darte así ventaja en esta prueba.

Balanza de mercader. La balanza incluye una báscula pequeña, platos y un juego adecuado de pesas de hasta 2 libras. Con ella puedes medir el peso exacto de objetos pequeños, como metales preciosos en bruto o productos comerciales, para determinar su valor.

Bolas de metal. Como acción, puedes esparcir estas diminutas bolas de metal sobre un área cuadrada lisa de 10 pies de lado. Una criatura que se mueva por el área cubierta debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 10 para no caer tumbada. Si la criatura se mueve por esta área a la mitad de su velocidad, no tiene que hacer la tirada de salvación.

Bolsa. Una bolsa de tela o cuero que puede contener hasta 20 proyectiles de honda o 50 agujas de cerbatana, entre otras cosas. Una bolsa con compartimentos para guardar componentes de conjuros recibe el nombre de «bolsa de componentes» (ver a continuación).

Bolsa de componentes. Una bolsa de componentes es una bolsa pequeña de cuero cerrada con una cuerda. Tiene compartimentos para guardar todos los componentes y objetos especiales que necesitas para lanzar tus conjuros, excepto los componentes que tienen un precio específico, que se indican en la descripción del conjuro.

Cadena. Una cadena tiene 10 puntos de golpe. Puede romperse si se supera una prueba de Fuerza CD 20.

Catalejo. Los objetos que se miran a través de un catalejo doblan su tamaño.

Cerradura. La cerradura incluye una llave. Una criatura que tenga competencia con herramientas de ladrón puede abrir esta cerradura con una prueba de Destreza CD 15 sin necesidad de usar la llave. El director de juego puede decidir que haya cerraduras mejores y más caras.

Cuerda. La cuerda, ya esté hecha de cáñamo o de seda, tiene 2 puntos de golpe y puede romperse con una prueba de Fuerza CD 17.

Esposas. Estas esposas de metal pueden esposar a una criatura Pequeña o Mediana. Escapar de las esposas requiere tener éxito en una prueba de Destreza CD 20 y romperlas requiere tener éxito en una prueba de Fuerza CD 20. Cada par de esposas viene con una llave. Una criatura competente con las herramientas de ladrón puede abrir la cerradura superando una prueba de Destreza CD 15 sin necesidad de usar la llave. Las esposas tienen 15 puntos de golpe.

Estuche para mapas o pergaminos. Este estuche cilíndrico de cuero puede contener hasta tres hojas de papel enrolladas o cinco rollos de pergamino.

Estuche para virotes de ballesta. Este estuche de madera puede contener hasta 20 virotes de ballesta.

Fiambrera. Esta caja de hojalata contiene una copa y un juego de cubiertos. Está dividida en dos partes: una se puede usar como una sartén y lo otra como un cuenco poco profundo.

Foco arcano. Un foco arcano es un objeto especial (un orbe, un cristal, un cetro, un bastón construido de una forma especial, un trozo de madera que se parece a una varita o un objeto similar) diseñado para canalizar el poder de los conjuros arcanos. Un hechicero, brujo o mago puede usar un objeto de este tipo como foco para lanzar conjuros.

Foco druídico. Un foco druídico puede ser un ramito de muérdago o acebo, una varita mágica o un cetro hecho de tejo o de otra madera especial, un bastón arrancado de un árbol vivo o un objeto totémico con plumas, pelo, huesos o dientes de animales sagrados. Un druida puede usar un objeto de este tipo como foco para lanzar conjuros.

Fuego de alquimista. Este fluido pegajoso y adhesivo arde cuando está expuesto al aire. Como acción, puedes lanzar este frasco hasta una distancia de 20 pies, haciendo que se rompa en el impacto. Haz una tirada de ataque a distancia contra la criatura u objeto considerando el fuego de alquimista un arma improvisada. Cuando impacte al objetivo, este recibe 1d4 puntos de daño por fuego al principio de cada uno de sus turnos. Una criatura puede usar su acción para hacer una prueba de Destreza CD 10 y extinguir las llamas. Si tiene éxito, el daño desaparece.

Kit de escalada. Un kit de escalador incluye pitones, puntas de botas, guantes y un arnés. Como acción, puedes usar el kit de escalada para sujetarte a ti mismo; cuando lo hagas, no puedes caer a más de 25 pies del punto en el que te sujetaste y no puedes escalar a más de 25 pies de ese mismo punto sin desengancharte.

Kit de sanador. Este kit es una bolsa de cuero que contiene vendas, ungüentos y tablillas. El kit tiene diez usos. Como acción, puedes gastar uno de los usos para estabilizar a una criatura que tenga 0 puntos de golpe sin necesidad de hacer una prueba de Sabiduría (Medicina).

Lámpara. Una lámpara emite luz brillante en un radio de 15 pies y luz tenue en otros 30 pies adicionales. Una vez se enciende, arde durante 6 horas por frasco de aceite (1 pinta).

Lata de yesca. Este pequeño recipiente contiene pedernal, un eslabón y yesca (normalmente tela seca empapada en aceite) que se usa para encender un fuego. Usarla para encender una antorcha (o cualquier cosa con grandes cantidades de carburante) lleva una acción. Encender cualquier otro tipo de fuego lleva 1 minuto.

Lente de aumento. Esta lente permite mirar de cerca objetos pequeños. También sirve como sustituto del pedernal y el eslabón para encender un fuego: hace falta una luz tan brillante como la del sol, yesca para quemar y unos 5 minutos para que prenda. Una lente de aumento otorga ventaja en cualquier prueba de característica que se haga para tasar o inspeccionar un objeto pequeño o que tenga muchos detalles.

Libro. Un libro puede contener poesía, registros históricos, información sobre un determinado campo de conocimiento, diagramas y notas de artilugios gnomos o cualquier cosa que se pueda representar usando letras o ilustraciones. Un libro de conjuros es un libro con conjuros (ver a continuación).

Libro de conjuros. Un libro de conjuros, esencial para cualquier mago, es un tomo encuadernado en cuero con 100 páginas de vitela en las que anotar conjuros.

Linterna con capuchón. Una linterna con capuchón emite luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue en 60 pies adicionales. Una vez se enciende, arde durante 6 horas por frasco de aceite (1 pinta). Como acción, puedes bajar el capuchón para reducir la luz a tenue en un radio de 5 pies.

Linterna de ojo de buey. Una linterna de ojo de buey emite luz brillante en un cono de 60 pies y luz tenue en 60 pies adicionales. Una vez se enciende, arde durante 6 horas por frasco de aceite (1 pinta).

Palanca. Usar una palanca te da ventaja en las pruebas de Fuerza en las que se puede hacer palanca.

Poción de curación. Un personaje que beba el fluido rojo mágico que contiene este vial recupera 2d4+2 puntos de golpe. Beber o administrar la poción lleva una acción.

Raciones. Las raciones consisten en comida desecada apta para los viajes largos. Incluyen cecina, fruta deshidratada, galletas y frutos secos.

Símbolo sagrado. Un símbolo sagrado es una representación de un dios o panteón. Puede ser una caja diminuta que contiene un fragmento de una reliquia, un amuleto con el símbolo de una deidad o ese mismo símbolo cuidadosamente grabado o taraceado en un escudo. En el capítulo 7, en «Panteones» (página 343), encontrarás una lista de los símbolos que se suelen asociar con muchos dioses del multiverso. Un clérigo o un paladín pueden usar un símbolo sagrado como foco para lanzar conjuros. El lanzador debe sostenerlo en la mano o llevarlo a la vista, como en un escudo.

Tienda de campaña. Una tienda de campaña es un refugio de lona sencillo y portátil en el que pueden dormir hasta dos personas.

Trampa de cazador. Cuando usas una acción para ponerlo, este cepo forma un anillo de acero dentado que se cierra de golpe cuando una criatura pisa la placa de presión que se encuentra en el centro. El cepo está sujetado mediante una pesada cadena a un objeto inmóvil, como un árbol o una estaca clavada en el suelo. Una criatura que pise la placa debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 13 para evitar recibir 1d4 puntos de daño perforante y poder seguir moviéndose. Si falla, su movimiento estará limitado por la longitud de la cadena (normalmente 3 pies) hasta que se libere de la trampa. Una criatura puede usar su acción para hacer una prueba de Fuerza CD 13; si tiene éxito, se libera a sí misma o a otra criatura dentro de su alcance. Cada prueba fallada inflige 1 punto de daño perforante a la criatura atrapada.

Vela. Durante 1 hora, una vela emite luz brillante en un radio de 5 pies y luz tenue en 5 pies adicionales.

Veneno básico. Puedes usar este vial de veneno para cubrir un arma cortante o perforante, o hasta tres piezas de munición. Aplicar el veneno lleva una acción. Una criatura a la que impacte un arma o munición envenenada debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 10 para evitar recibir 1d4 puntos de daño por veneno. Una vez aplicado, el veneno conserva su efectividad durante 1 minuto antes de secarse.

Equipo de aventuras

Objeto	Coste	Peso
Ábaco	2 po	2 lb
Abrojos (bolsa de 20)	1 po	2 lb
Aceite (frasco)	1 pp	1 lb
Ácido (vial)	25 po	1 lb
Agua bendita (frasco)	25 po	1 lb
Aljaba	1 po	1 lb
Anillo de sello	5 po	-
Antitoxina (vial)	50 po	-
Antorcha	1 pc	1 lb
Aparejo de pesca	1 po	4 lb
Aparejo de poleas	1 po	5 lb
Ariete portátil	4 po	35 lb
Balanza de mercader	5 po	3 lb
Barril	2 po	70 lb
Bolas de metal (bolsa de 1000)	1 po	2 lb
Bolsa	5 pp	1 lb
Bolsa de componentes	25 po	2 lb
Botella de cristal	2 po	2 lb
Cadena (10 pies)	5 po	10 lb
Campana	1 po	-
Catalejo	1000 po	1 lb
Cerradura	10 po	1 lb
Cesto	4 pp	2 lb
Cofre	5 po	25 lb
Cubo	5 pc	2 lb
Cuerda de cáñamo (50 pies)	1 po	10 lb
Cuerda de seda (50 pies)	10 po	5 lb
Escalera (10 pies)	1 pp	25 lb
Espejo de acero	5 po	1/2 lb
Esposas	2 po	6 lb
Estuche para mapas o pergaminos	1 po	1 lb
Estuche para virotes de ballesta	1 po	1 lb
Fiambrera	2 pp	1 lb
Foco arcano		
Bastón	5 po	4 lb
Cetro	10 po	2 lb
Cristal	10 po	1 lb
Orbe	20 po	3 lb
Varita	10 po	1 lb
Foco druídico		
Bastón de madera	5 po	4 lb
Ramo de muérdago	1 po	-
Tótem	1 po	-
Varita de tejo	10 po	1 lb
Frasco o jarra de metal	2 pc	1 lb
Fuego de alquimista (frasco)	50 po	1 lb
Garfio de escalada	2 po	4 lb
Jabón	2 pc	-
Jarro o jarra	2 pc	4 lb
Kit de escalada	25 po	12 lb
Kit de sanador	5 po	3 lb
Lacre	5 pp	-
Lámpara	5 pp	1 lb
Lata de yesca	5 pp	1 lb
Lente de aumento	100 po	-
Libro	25 po	5 lb
Libro de conjuros	50 po	3 lb
Linterna con capuchón	5 po	2 lb
Linterna de ojo de buey	10 po	2 lb
Manta	5 pp	3 lb
Martillo	1 po	3 lb
Mazo	2 po	10 lb
Mochila	2 po	5 lb
Munición		
Agujas de cerbatanas (50)	1 po	1 lb
Balas para honda (20)	4 pc	1,5 lb
Flechas (20)	1 po	1 lb
Virotes de ballesta (20)	1 po	1,5 lb
Odre	2 pp	5 lb (lleno)
Olla de hierro	2 pc	10 lb
Pala	2 po	5 lb
Palanca	2 po	5 lb
Papel (una hoja)	2 pp	-
Perfume (vial)	5 po	-
Pergamino (una hoja)	1 pp	-
Pértiga (10 pies)	5 pc	7 lb
Pico de minero	2 po	10 lb
Piedra de afilar	1 pc	1 lb
Piquetas de hierro (10)	1 po	5 lb
Pitón	5 pc	1/4 lb
Pluma de escritura	2 pc	-
Poción de curación	50 po	1/2 lb
Raciones (1 día)	5 pp	2 lb
Reloj de arena	25 po	1 lb
Ropa común	5 pp	3 lb
Ropa de disfraz	5 po	4 lb
Ropa de viajero	2 po	4 lb
Ropa fina	15 po	6 lb
Saco	1 pc	1/2 lb
Saco de dormir	1 po	7 lb
Silbato de señales	5 pc	-

Símbolo sagrado		
Amuleto	5 po	1 lb
Emblema	5 po	-
Relicario	5 po	2 lb
Tienda de campaña para dos personas	2 po	20 lb
Tinta (botella de 1 onza)	10 po	-
Tiza (1 trozo)	1 pc	-
Trampa de cazador	5 po	25 lb
Túnica	1 po	4 lb
Vela	1 pc	-
Veneno básico (vial)	100 po	-
Vial	1 po	-

Packs

El equipo inicial que consigues por tu clase incluye una colección de equipo de aventuras útil, recogido en un pack. El contenido de estos packs se indica a continuación. Cuando compres tu equipo inicial, puedes comprar un pack por el precio que se indica, que es más barato que comprar los objetos individualmente.

Pack de artista (40 po). Incluye una mochila, un saco de dormir, 2 disfraces, 5 velas, raciones para 5 días, un odre y un kit de disfraz.

Pack de aventurero (12 po). Incluye una mochila, una palanca, un martillo, 10 pitones, 10 antorchas, una lata de yesca, raciones para 10 días y un odre. La mochila lleva una cuerda de cáñamo de 50 pies enrollada y colgada en el lateral.

Pack de diplomático (39 po). Incluye un cofre, 2 estuches de mapas y pergaminos, un conjunto de ropas finas, una botella de tinta, una pluma de escritura, una lámpara, 2 frascos de aceite, 5 hojas de papel, un vial de perfume, lacre y jabón.

Pack de erudito (40 po). Incluye una mochila, un libro de conocimientos, una botella de tinta, una pluma de escritura, 10 hojas de pergamino, un saquito de arena y un cuchillo pequeño.

Pack de explorador (10 po). Incluye una mochila, un saco de dormir, una fiambrera, una lata de yesca, 10 antorchas, raciones para 10 días y un odre. La mochila lleva una cuerda de cáñamo de 50 pies enrollada y colgada en el lateral.

Pack de ladrón (16 po). Incluye una mochila, una bolsa con 1000 bolas de metal, 10 pies de cordel, una campana, 5 velas, una palanca, un martillo, 10 pitones, una linterna con capuchón, 2 frascos de aceite, raciones para 5 días, una lata de yesca y un odre. La mochila lleva una cuerda de cáñamo de 50 pies enrollada y colgada en el lateral

Pack de sacerdote (19 po). Incluye una mochila, una manta, 10 velas, una lata de yesca, un cepillo para limosnas, 2 bloques de incienso, un incensario, vestiduras, raciones para 2 días y un odre.

Capacidad de los recipientes

Recipiente	Capacidad
Barril	40 galones de líquido, 4 pies cúbicos de sólido
Bolsa	1/5 pie cúbico / 6 libras de equipo
Botella	1,5 pintas de líquido
Cesta	2 pies cúbicos / 40 libras de equipo
Cofre	12 pies cúbicos / 300 libras de equipo
Cubo	3 galones de líquido, 1/2 pie cúbico de sólido
Frasco o jarra de metal	1 pinta de líquido
Jarro o jarra	1 galón de líquido
Mochila*	1 pie cúbico / 30 libras de equipo
Odre	4 pintas de líquido
Olla de hierro	1 galón líquido
Saco	1 pie cúbico / 30 libras de equipo
Vial	4 onzas de líquido

* En el exterior de la mochila le puedes atar objetos, como un saco de dormir o una cuerda enrollada.

Herramientas

Una herramienta te ayuda a hacer algo que no podrías hacer de otro modo, como fabricar o reparar un objeto, falsificar un documento o abrir una cerradura. Tu raza, clase, trasfondo o dotes te dan competencia con ciertas herramientas, la cual te permite añadir tu bonificador por competencia a cualquier prueba de característica que hagas al usar dichas herramientas. El uso de una herramienta no está ligado a una única característica, pues tener competencia con una herramienta representa un conocimiento más amplio de su uso. Por ejemplo, el director de juego puede pedirte que hagas una prueba de Destreza para grabar un delicado detalle con tus herramientas de tallador de madera o una prueba de Fuerza para fabricar algo con una madera particularmente recia.

Herramientas de artesano. Estas herramientas incluyen los objetos necesarios para realizar un trabajo o cerrar un trato. En la tabla de herramientas se muestran ejemplos de las más comunes, cada una de las cuales ofrece objetos relacionados con una única artesanía. Tener competencia con un set de herramientas de artesano te permite añadir tu bonificador por competencia a cualquier prueba de característica que hagas al usar las herramientas de tu artesanía. Cada tipo de herramientas de artesano requiere tener su propia competencia.

Herramientas de ladrón. Este set de herramientas incluye una lima pequeña, un set de ganzúas, un espejo pequeño sobre una empuñadura de metal, un set de tijeras de hoja estrecha y un par de alicates. Tener competencia con estas herramientas te permite añadir tu bonificador por competencia a cualquier prueba de característica que realices para desactivar trampas o abrir cerraduras.

Herramientas de navegante. Este set de instrumentos se usa para navegar por el mar. Tener competencia con las herramientas de navegante te permite registrar la trayectoria de un barco y seguir cartas de navegación. Además, te permiten añadir tu bonificador por competencia a cualquier prueba de característica que hagas para orientarte en el mar.

Instrumento musical. En la tabla se muestran algunos de los instrumentos musicales más comunes como ejemplo. Si tienes competencia con un instrumento musical dado, puedes añadir tu bonificador por competencia a las pruebas de característica que hagas para tocar música con dicho instrumento. Un bardo puede usar un instrumento musical como foco para lanzar conjuros. Cada instrumento musical requiere tener su propia competencia.

Juegos. Este kit contiene accesorios para un amplio abanico de juegos, incluyendo dados y mazos de cartas (para juegos como el *Three-Dragon Ante*). En la tabla de herramientas aparecen los más comunes, pero existen otros. Si tienes competencia con un juego, puedes añadir tu bonificador por competencia a las pruebas de características que hagas para jugar con ese set. Cada tipo de juego requiere tener su propia competencia.

Kit de disfraz. Esta bolsa contiene maquillaje, tinte de pelo y un pequeño atrezo que te permiten cambiar tu apariencia física. Tener competencia con este kit te permite añadir tu bonificador por competencia a cualquier prueba de característica que hagas para crear un disfraz.

Kit de envenenador. Un kit de envenenador incluye viales, productos químicos y otras herramientas necesarias para crear venenos. Tener competencia con este kit te permite añadir tu bonificador por competencia a cualquier prueba de característica que hagas para fabricar o usar venenos.

Kit de falsificación. Esta cajita contiene varios papeles y pergaminos, plumas y tintas, sellos y lacres, láminas de oro y metal, y otros suministros necesarios para crear copias convincentes de documentos. Tener competencia con este kit te permite añadir tu bonificador por competencia a cualquier prueba de característica que hagas para falsificar un documento.

Kit de herborista. Este kit contiene varios instrumentos que los herboristas usan para crear remedios y pociones, como tijeras, mortero y mano, bolsas y viales. Tener competencia con este kit te permite añadir tu bonificador por competencia a cualquier prueba de característica que hagas para identificar y usar hierbas. Asimismo, es necesario tener competencia con este kit para crear antitoxinas y pociones de curación.

Monturas y vehículos

Una buena montura puede ayudarte a moverte más rápido por las tierras salvajes, pero su principal utilidad es llevar el equipo para que no te ralentice. La tabla de monturas y otros animales muestra la velocidad de cada animal y su carga transportable base.

Un animal que tire de un carruaje, carro, cuadriga, trineo o carreta puede mover un peso hasta 5 veces superior a su carga transportable, incluyendo el peso del vehículo. Si varios animales tiran del mismo vehículo, se pueden sumar sus cargas transportables.

En los juegos de fantasía existen otras monturas aparte de las que aparecen en la siguiente lista, pero son raras y normalmente no se pueden adquirir. Entre ellas se incluyen las monturas voladoras (pegasos, grifos, hipogrifos y animales similares) e incluso monturas acuáticas (caballitos de mar gigantes, por ejemplo). Adquirir una montura de ese tipo muchas veces requiere conseguir un huevo y criar a la criatura uno mismo, hacer un trato con una entidad poderosa o negociar con la propia montura.

Bardas. La barda es una armadura diseñada para proteger la cabeza, el cuello, el pecho y el cuerpo de un animal. Cualquier tipo de armadura de las que se muestran en la tabla de armaduras (página 146) puede conseguirse como barda. El precio es cuatro veces mayor y pesa el doble.

Herramientas

Objeto	Coste	Peso
Herramientas de artesano		
Herramientas de albañil	10 po	8 lb
Herramientas de alfarero	10 po	3 lb
Herramientas de carpintero	8 po	6 lb
Herramientas de cartógrafo	15 po	6 lb
Herramientas de constructor	50 po	10 lb
Herramientas de herrero	20 po	8 lb
Herramientas de joyero	25 po	2 lb
Herramientas de peletero	5 po	5 lb
Herramientas de pintor	10 po	5 lb
Herramientas de soplador de vidrio	30 po	5 lb
Herramientas de tallador de madera	1 po	5 lb
Herramientas de tejedor	1 po	5 lb
Herramientas de zapatero	5 po	5 lb
Suministros de alquimista	50 po	8 lb
Suministros de calígrafo	10 po	5 lb
Suministros de cervecero	20 po	9 lb
Utensilios de cocinero	30 po	8 lb
Kit de disfraz	25 po	3 lb
Kit de falsificación	15 po	5 lb
Herramientas de ladrón	25 po	1 lb
Herramientas de navegante	25 po	2 lb
Instrumento musical		
Caramillo	2 po	1 lb
Cuerno	3 po	2 lb
Dulcimer	25 po	10 lb
Flauta	2 po	1 lb
Flauta de pan	12 po	2 lb
Gaita	30 po	6 lb
Laúd	35 po	2 lb
Lira	30 po	2 lb
Tambor	6 po	3 lb
Viola	30 po	1 lb
Juegos		
Juego de cartas	5 pp	-
Juego de dados	1 pp	-
Kit de envenenador	50 po	2 lb
Kit de herborista	5 po	3 lb
Vehículos (terrestre o acuático)	*	*

* Ver la sección «Monturas y vehículos».

Sillas de montar. Una silla de montar militar sujeta al jinete para que no se caiga mientras cabalga en la batalla. La silla te da ventaja en las pruebas que hagas para seguir montado. Para cabalgar sobre una montura acuática o una montura voladora se necesita una silla de montar exótica.

Competencia con vehículos. Si tienes competencia con un determinado tipo de vehículos (terrestres o acuáticos), puedes añadir tu bonificador por competencia a cualquier prueba que realices para conducir ese tipo de vehículo en circunstancias difíciles.

Embarcaciones de remos. Las chalupas y los drakkar se usan en lagos y ríos. Si navegas con la corriente, añade la velocidad de la corriente (normalmente 3 millas por hora) a la del vehículo. Con estos vehículos no se puede remar contra una corriente fuerte, pero se puede tirar de ellos con animales desde la orilla. Un bote de remos pesa 100 libras, en caso de que los aventureros lo transporten por tierra.

Monturas y otros animales

Objeto	Coste	Velocidad	Capacidad de carga
Burro o mula	8 po	40 pies	420 lb
Caballo de guerra	400 po	60 pies	540 lb
Caballo de monta	75 po	60 pies	480 lb
Caballo de tiro	50 po	40 pies	540 lb
Camello	50 po	50 pies	480 lb
Elefante	200 po	40 pies	1320 lb
Mastín	25 po	40 pies	195 lb
Poni	30 po	40 pies	225 lb

Aparejos, adornos y vehículos de tracción

Objeto	Coste	Peso
Alforjas	4 po	8 lb
Barda	×4	×2
Bocado y brida	2 po	1 lb
Carreta	35 po	400 lb
Carro	15 po	200 lb
Carruaje	100 po	600 lb
Comida (por día)	5 pc	10 lb
Cuadriga	250 po	100 lb
Establo (por día)	5 pp	-
Silla de montar		
De carga	5 po	15 lb
De montar	10 po	25 lb
Exótica	60 po	40 lb
Militar	20 po	30 lb
Trineo	20 po	300 lb

Vehículos de agua

Objeto	Coste	Velocidad
Bote de remos	50 po	1,5 millas/hora
Chalupa	3000 po	1 milla/hora
Galera	30 000 po	4 millas/hora
Nave larga	10 000 po	3 millas/hora
Navío de guerra	25 000 po	2,5 millas/hora
Velero	10 000 po	2 millas/hora

Productos comerciales

La mayor parte de la riqueza no se mide en monedas, sino en ganado, grano, tierras y el derecho a recaudar impuestos o a explotar recursos (como una mina o un bosque).

Los gremios, la nobleza y la realeza se encargan de regular el comercio. A las compañías concesionarias se les conceden derechos que les permiten comerciar a lo largo de ciertas rutas, enviar barcos de mercancías a algunos puertos o comprar o vender productos específicos. Los gremios establecen los precios de los productos o servicios que controlan y determinan quién puede y quién no puede ofrecerlos. Normalmente los mercaderes intercambian productos usando moneda corriente. La tabla de productos comerciales muestra el precio habitual de esos bienes.

Productos comerciales

Precio	Productos
1 pc	1 lb de trigo
2 pc	1 lb de harina o 1 pollo
5 pc	1 lb de sal
1 ps	1 lb de hierro o 1 yarda cuadrada de lona
5 ps	1 lb de cobre o 1 yarda cuadrada de tela de algodón
1 po	1 lb de jengibre o 1 cabra
2 po	1 lb de canela o pimiento, o 1 oveja
3 po	1 lb de clavo no 1 cerdo
5 po	1 lb de plata o 1 yarda cuadrada de lino
10 po	1 yarda cuadrada de seda o 1 vaca
15 po	1 lb de azafrán o 1 buey
50 po	1 lb de oro
500 po	1 lb de platino

Gastos

Cuando no están bajando a las profundidades de la tierra, explorando ruinas en busca de tesoros o batallando contra el avance de la oscuridad, los exploradores se enfrentan a una realidad más mundana. Incluso en un mundo fantástico, la gente tiene que satisfacer las necesidades básicas como refugio, sustento y ropa. Estas cosas cuestan dinero, aunque algunos estilos de vida cuestan más que otros.

Estilos de vida

Los estilos de vida son una forma sencilla de llevar la cuenta del coste de la vida en un mundo de fantasía. Cubren necesidades como el alojamiento, la alimentación e incluso el coste de mantenimiento de tu equipo para que siempre estés listo para salir de aventuras.

A principio de cada semana o mes (según decidas), elige un estilo de vida de la tabla de gastos de estilos de vida y paga el precio para mantener ese estilo de vida. Los precios que aparecen son por día, así que, si deseas calcular el coste del estilo de vida que has elegido para un periodo de treinta días, multiplica el precio de la lista por 30. Puedes cambiar de estilo de vida de un periodo a otro, dependiendo de los fondos que tengas a tu disposición, o mantener el mismo a lo largo de toda la trayectoria de tu personaje.

El estilo de vida que elijas tiene consecuencias. Mantener un estilo de vida rico puede ayudarte a hacer contactos con los ricos y poderosos, pero corres el riesgo de atraer a los ladrones. Del mismo modo, vivir de una forma frugal puede ayudarte a evitar criminales, pero es improbable que te permita hacer contactos poderosos.

Gastos de estilos de vida

Estilo de vida	Precio/día
Miserable	-
Necesitado	1 pp
Pobre	2 pp
Modesto	1 po
Cómodo	2 po
Rico	4 po
Aristocrático	10 po mínimo

Miserable. Vives en condiciones inhumanas. No tienes ningún lugar al que llamar hogar, te refugias donde puedes: colándote a hurtadillas en graneros, acurrucándote en cajas viejas y confiando en la buena fe de la gente más acomodada. Un estilo de vida miserable presenta muchos peligros. La violencia, la enfermedad y el hambre te siguen donde quiera que vayas. Otra gente miserable codicia tu armadura, tus armas y tu equipo de aventurero, pues representan una fortuna para sus estándares. A la mayoría de la gente no le importas.

Necesitado. Vives en un establo con goteras, en una choza sin pavimento en el extrarradio o en una casa de huéspedes en la peor zona de la ciudad. Tienes donde refugiarte del clima, pero vives en un entorno desesperado y a veces violento, en lugares donde abunda la enfermedad, el hambre y la mala suerte. No le importas a la mayoría de las personas y tienes poca protección legal. La mayoría de la gente con este estilo de vida ha sufrido un revés. Pueden estar trastornados, marcados como exiliados o sufrir alguna enfermedad.

Pobre. Un estilo de vida pobre significa que vives sin las comodidades de una comunidad estable. Tienes comida, ropa harapienta y un techo que te permiten sobrevivir, pero probablemente en malas condiciones. Tal vez tu alojamiento sea una habitación en una pensión de mala muerte o la sala común encima de una taberna. Te beneficias de algunas protecciones legales, pero aún tienes que enfrentarte a la violencia, el crimen y la enfermedad. Las personas que tienen este estilo de vida suelen ser trabajadores no cualificados, vendedores ambulantes, mercachifles, ladrones, mercenarios y otra gente de mala fama.

Modesto. Un estilo de vida modesto te mantiene alejado de los barrios pobres y te asegura que puedas mantener tu equipo. Vives en una parte antigua de la ciudad, alquilas una habitación en una casa de huéspedes, en una pensión o en un templo. No pasas ni hambre ni sed y tus condiciones de vida son como las de un soldado con familia, un trabajador, un estudiante, un sacerdote, un mago errante y similares.

Cómodo. Elegir un estilo de vida cómodo significa que puedes costearte ropas más bonitas y que puedes mantener con facilidad tu equipo. Vives en una casa pequeña en un barrio de clase media o en una habitación privada de una pensión buena. Te codeas con mercaderes, trabajadores especializados y oficiales militares.

Rico. Elegir un estilo de vida rico significa una vida de lujos, aunque sin alcanzar el estatus social asociado a las viejas fortunas o a la realeza. Tu estilo de vida es comparable al de un exitoso mercader, un sirviente de la realeza favorecido o el propietario de unos cuantos pequeños negocios. Tu alojamiento es respetable, normalmente una casa espaciosa en una buena parte de la ciudad o una *suite* confortable en una buena pensión. Probablemente tengas unos cuantos criados a tu servicio.

Aristocrático. Vives en la abundancia y la comodidad. Te mueves en los círculos de la gente más poderosa de tu comunidad. Tu alojamiento es excelente, quizás un adosado en la parte más bonita de la ciudad o varias habitaciones en la mejor pensión. Comes en los mejores restaurantes, contratas a los sastres más habilidosos y populares y tienes sirvientes que atienden todas tus necesidades. Recibes invitaciones a las reuniones sociales de los ricos y poderosos y pasas las noches en compañía de políticos, líderes de gremios, miembros del alto clero y nobles. También tienes que enfrentarte a los peores engaños y traiciones. Cuanto más rico eres, más posibilidades tienes de involucrarte en intrigas políticas, ya sea como cabeza de turco o como perpetrador.

Comida, bebida y alojamiento

La tabla de comida, bebida y alojamiento indica el precio de comidas individuales y una noche de alojamiento. Estos precios se incluyen en tus gastos totales de estilo de vida.

Comida, bebida y alojamiento

Objeto	Precio
Banquete (por persona)	10 po
Carne (trozo)	3 po
Cerveza	
Galón	2 pp
Jarra	4 pc
Comidas (por día)	
Necesitado	3 pc
Pobre	6 pc
Modesto	3 pp
Cómodo	5 pp
Rico	8 pp
Aristocrático	2 po
Pan (hogaza)	2 pc
Pensión (por día)	
Necesitado	7 pc
Pobre	1 pp
Modesto	5 pp
Cómodo	8 pp
Rico	2 po
Aristocrático	4 po
Queso (trozo)	1 pp
Vino	
Corriente (jarra)	2 pp
De calidad (botella)	10 po

Autosuficiencia

Los gastos y los estilos de vida se aplican si el tiempo entre aventuras lo pasas en una ciudad, utilizando los servicios que puedas costearte: pagar por comida y alojamiento, pagar a los ciudadanos para que te afilen la espada o reparen tu armadura, etcétera. Sin embargo, algunos personajes pueden preferir pasar el tiempo alejados de la civilización, encontrar sustento en la naturaleza mediante la caza o el forraje y reparar ellos mismos su equipo.

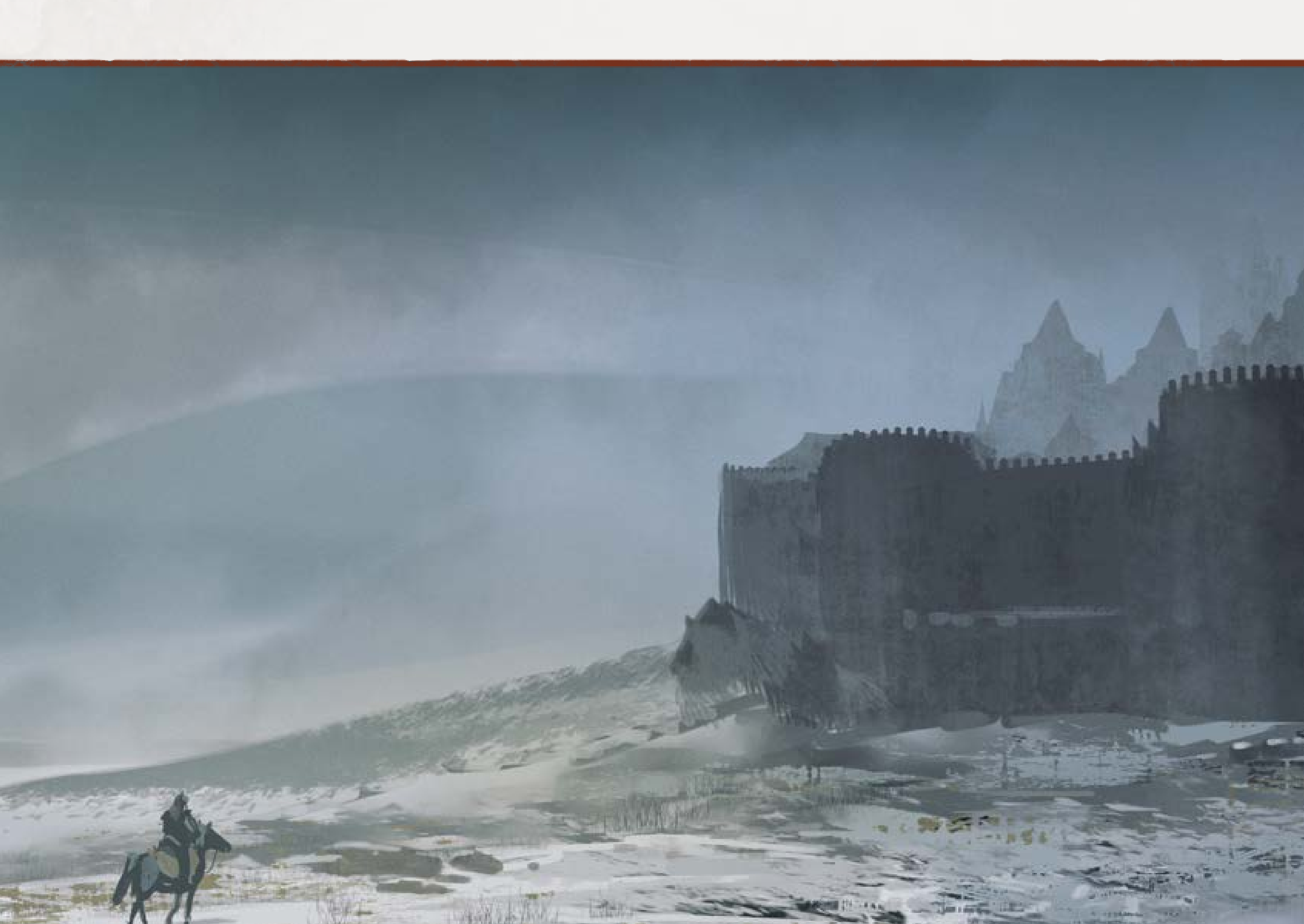
Mantener este estilo de vida no requiere gastar nada de dinero, pero consume tiempo. Si entre aventuras te dedicas a practicar una profesión, puedes subsistir con un estilo de vida equivalente al pobre. Tener competencia en la habilidad de Supervivencia te permite vivir con un estilo de vida equivalente al cómodo.

Servicios

Los aventureros pueden contratar personajes no jugadores para que les ayuden o para que actúen en su beneficio en ciertas circunstancias. La mayoría de estos empleados tienen habilidades bastante normales, mientras que algunos dominan un conocimiento o un arte y unos pocos son expertos en las habilidades propias de las aventuras.

En la tabla de servicios aparecen los empleados más básicos. Otros empleados comunes pueden ser cualquier habitante de un pueblo o una ciudad, a quienes los aventureros pueden encargar una tarea específica. Por ejemplo, un mago puede pagar a un carpintero para que le construya un elaborado cofre (y su réplica en miniatura) para usarlo en el conjuro *Cofre secreto.* Un guerrero puede encargarle a un herrero que le forje una espada especial. Un bardo puede pagarle a un sastre para que le haga un atuendo exquisito para una actuación que tiene que hacer ante el duque.

Otros empleados ofrecen servicios más cualificados y peligrosos. Los soldados mercenarios a los que se les paga para que ayuden a los aventureros a hacerse cargo de un ejército de grandes trasgos son empleados, igual que lo son los sabios a los que se contrata para buscar un saber antiguo o esotérico. Si un aventurero de nivel alto se hace con algo como una fortaleza, puede contratar un buen número de sirvientes y representantes para que gestionen el lugar, desde un castellano o un administrador hasta trabajadores no cualificados para limpiar los establos. Estos empleados suelen disfrutar de un contrato a largo plazo, que incluye un lugar para vivir dentro de la fortaleza como parte de su compensación.



Los empleados cualificados son cualquiera que se contrate para realizar un servicio que requiera una competencia (como con un arma, una herramienta o una habilidad): un mercenario, un artesano, un escriba, etcétera. El pago que se indica en la tabla es el mínimo, pero algunos empleados expertos pueden exigir más. A los empleados no cualificados se les contrata para realizar trabajos domésticos que no requieren una habilidad particular: jornaleros, mayordomos, doncellas y trabajadores similares.

Servicios

Servicio	Precio
Diligencia	
Entre pueblos	3 pc por milla
Dentro de una ciudad	1 pc
Empleados	
Cualificado	2 po por día
No cualificado	2 pp por día
Mensajero	2 pc por milla
Pasaje en barco	1 pp por milla
Peaje o portazgo	1 pc

Servicios de lanzar conjuros

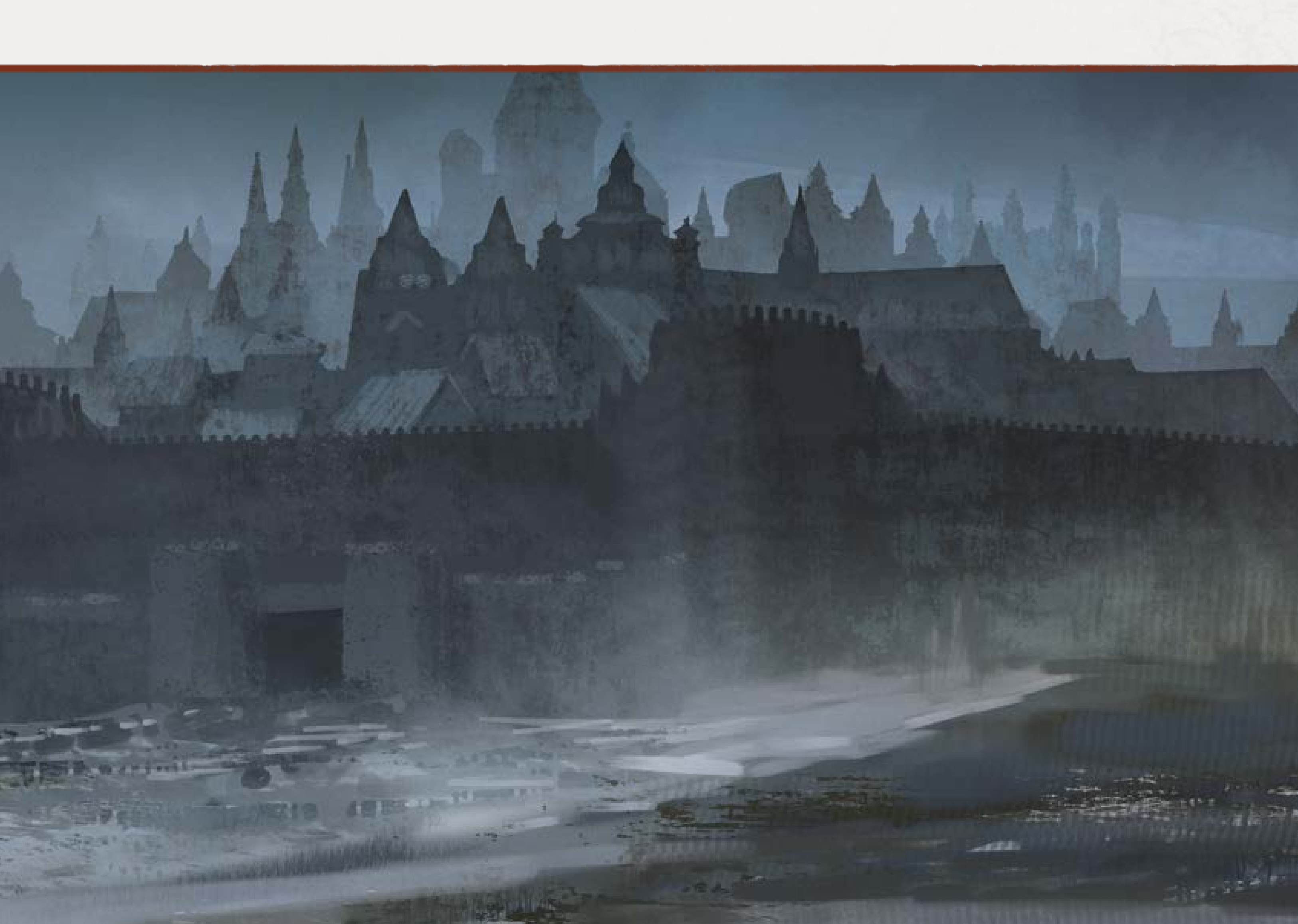
Los lanzadores de conjuros no se incluyen en la categoría de empleados normales, pues, aunque es posible encontrar a alguien dispuesto a lanzar un conjuro a cambio de unas monedas o un favor, es poco común y no existen precios establecidos. Como norma, cuanto mayor sea el nivel del conjuro deseado, más difícil será encontrar a alguien que pueda lanzarlo y más dinero pedirá a cambio.

Contratar a alguien para que lance un conjuro relativamente común de nivel 1 o 2, como *Curar heridas* o *Identificar*, es bastante fácil en una ciudad o en un pueblo y cuesta de 10 a 50 piezas de oro (más el coste de cualquier componente). Para encontrar a alguien que sea capaz de lanzar un conjuro de un nivel superior y que esté dispuesto a ello es posible que haya que viajar a una ciudad grande, quizás a una con una universidad o con un templo importante. En el caso de encontrarlo, el lanzador de conjuros puede pedir un servicio en lugar de un pago, el tipo de servicio que solo los aventureros pueden ofrecer, como obtener un objeto raro de un lugar peligroso o atravesar un terreno salvaje infestado de monstruos para entregar algo importante en un asentamiento lejano.

Descansar

Por muy heroicos que sean, los aventureros no pueden pasarse todas las horas del día dedicados plenamente a la exploración, la interacción social y el combate. Necesitan descansar: dormir y comer, curar sus heridas, refrescar la mente y el espíritu para lanzar conjuros, y prepararse para más aventuras.

Personajes y criaturas pueden realizar descansos breves en medio de un día de aventuras y descansos prolongados al final del día.



Descanso breve

Un descanso breve es un periodo de inactividad, de al menos de una hora de duración, durante el cual un personaje no hace nada más extenuante que comer, beber, leer y curar heridas.

Al final de un descanso breve, un jugador puede tirar uno o más de sus dados de golpe (iguales al nivel de su personaje) y sumarles su modificador por Constitución: el personaje recupera tantos puntos de golpe como el resultado (mínimo 0 puntos). El jugador puede gastar un dado de golpe adicional después de cada tirada.

El personaje recupera algunos de los dados de golpe gastados tras completar un descanso prolongado, como se explica a continuación.

Descanso prolongado

Un descanso prolongado es un periodo extenso de inactividad, de al menos ocho horas de duración, durante el cual un personaje duerme o lleva a cabo una actividad ligera: leer, hablar, comer o montar guardia durante no más de dos horas. Si el descanso se ve interrumpido por una actividad extenuante (al menos una hora andando, luchando, lanzando conjuros o realizando actividades de aventureros similares), el personaje debe empezar el descanso otra vez para obtener sus beneficios.

Al final de un descanso prolongado, un personaje recupera todos sus puntos de golpe y todos los dados de golpe gastados hasta la mitad de sus dados de golpe totales (mínimo 1 dado). Por ejemplo, si un personaje tiene 8 dados de golpe, puede recuperar como máximo 4 de los dados de golpe gastados cuando termine un descanso prolongado.

Un personaje no puede beneficiarse de más de un descanso prolongado en un periodo de 24 horas y debe tener al menos 1 punto de golpe al principio del descanso para conseguir estos beneficios.

Entre aventuras

Entre viajes a dungeons y batallas contra antiguos males, los aventureros necesitan tiempo para descansar, recuperarse y prepararse para su siguiente aventura. También pueden usar este tiempo para realizar otras tareas, como fabricar armas y armadura, investigar o gastar el oro que tanto les ha costado ganar.

En algunos casos, el tiempo pasa sin que ocurra nada interesante. Al empezar una nueva aventura, el director de juego puede simplemente decir que ha pasado una cierta cantidad de tiempo y permitirte describir en términos generales qué ha estado haciendo tu personaje. Otras veces, puede querer llevar un registro de cuánto tiempo ha estado pasando mientras sucedían eventos más allá de vuestra percepción.

Estilos de vida entre aventuras

Elige un estilo de vida para cuando tu personaje esté entre aventuras y paga el coste de mantenerlo.

Llevar un estilo de vida en particular no tiene un gran efecto en tu personaje, pero puede afectar al modo en que otros individuos y grupos reaccionan ante él. Por ejemplo, si llevas un estilo de vida aristocrático, puede serte más fácil influenciar a los nobles de la ciudad que si vives en la pobreza.

Actividades durante el periodo de descanso

El director de juego puede preguntarte qué hace tu personaje durante su tiempo de descanso entre aventura y aventura. La duración de los periodos de descanso puede variar, pero cada actividad que realices en ese tiempo requiere invertir un cierto número de días para ofrecer algún beneficio y se debe descansar al menos ocho horas al día para que se tengan en cuenta. Los días de trabajo no tienen por qué ser consecutivos. Si tienes el suficiente tiempo, puedes seguir haciendo la misma actividad durante más días o empezar una nueva.

Es posible realizar otras tareas de descanso aparte de las que se presentan aquí. Si quieres que tu personaje dedique su tiempo de descanso a realizar una actividad que no aparece aquí, háblalo con el director de juego.

Fabricar objetos

Puedes fabricar objetos no mágicos, incluido equipo de aventurero y obras de arte. Para ello, debes tener competencia con las herramientas relacionas con el objeto que estás intentando fabricar (normalmente herramientas de artesano) y puede que también necesites tener acceso a materiales o localizaciones especiales. Por ejemplo, alguien con competencia con las herramientas de herrero necesita una forja para crear una espada o una armadura.

Por cada día de descanso que dediques a esta actividad, puedes fabricar uno o más objetos con un precio de mercado que no supere las 5 po, y debes gastar tanta materia prima como la mitad de ese precio. Si lo que quieres fabricar tiene un precio de mercado superior a 5 po, cada día progresas 5 po hasta que alcances el precio de mercado total. Por ejemplo, una armadura de placas de 1500 po te llevaría 300 días de trabajo.

Varios personajes pueden combinar sus esfuerzos para fabricar un único objeto, siempre y cuando todos tengan competencia con las herramientas requeridas y trabajen en el mismo lugar. Cada personaje contribuye con un valor de esfuerzo de 5 po por cada día que dedique a ayudar a fabricar el objeto. Por ejemplo, tres personajes con la competencia de herramienta requerida, las instalaciones adecuadas y gastando los 750 po de materiales necesarios pueden fabricar la armadura de placas en 100 días.

Mientras fabricas un objeto, puedes mantener un estilo de vida modesto sin tener que pagar 1 po por día o un estilo de vida cómodo a la mitad del precio normal.

Practicar una profesión

Puedes trabajar entre aventuras, lo que te permite mantener un estilo de vida modesto sin tener que pagar 1 po por día. Este beneficio dura siempre y cuando continúes practicando tu profesión.

Si eres miembro de una organización que pueda ofrecerte un trabajo retribuido, como un templo o un gremio de ladrones, ganas lo suficiente para costear un estilo de vida cómodo.

Si tienes competencia con la habilidad Interpretación y la usas durante tu tiempo de descanso, ganas lo suficiente para costearte un estilo de vida rico.

Recuperarse

Puedes usar tu tiempo de descanso entre aventuras para recuperarte de una herida, una enfermedad o un veneno. Después de tres días de descanso dedicados a recuperarte, puedes hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15. Si tienes éxito, consigues uno de los siguientes resultados:

- Se termina un efecto que te impida recuperar puntos de golpe.
- Durante las siguientes 24 horas, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra una enfermedad o un veneno que te afecte en estos momentos.

Investigar

El tiempo entre aventuras es una buena oportunidad para llevar a cabo una investigación para desentrañar el misterio de algo que haya aparecido a lo largo de la campaña. Investigar puede consistir en leer atentamente tomos polvorientos y desenrollar pergaminos en una biblioteca, o invitar a una copa a los lugareños para que te cuenten rumores y cotilleos.

Cuando empiezas tu investigación, el director de juego determina si la información está disponible, cuántos días de descanso necesitas para encontrarla y si hay algún requisito

(como la necesidad de encontrar a un individuo, un tomo o un lugar en concreto). El director de juego también puede exigir que hagas una o más pruebas de característica, como de Inteligencia (Investigación) para encontrar pistas que conduzcan a la información que buscas o de Carisma (Persuasión) para convencer a alguien de que te ayude. Una vez se cumplan estas condiciones, puedes saber si la información está disponible.

Por cada día de investigación, debes gastar 1 po para cubrir tus gastos. Este coste no se incluye en tus gastos de estilo de vida habituales.

Entrenar

Puedes dedicar tu tiempo entre aventuras a aprender un nuevo idioma o a entrenar con un set de herramientas. El director de juego puede permitirte también otras opciones de entrenamiento.

Primero debes encontrar un instructor dispuesto a enseñarte. El director de juego determina cuánto tiempo te lleva esto y si requiere alguna prueba de característica.

El entrenamiento dura 250 días y cuesta 1 po por día. Después de gastar la cantidad de tiempo y de dinero necesarias, aprendes un nuevo idioma o consigues competencia con la nueva herramienta.

Peligros

Trampas

Las trampas se pueden encontrar casi en cualquier sitio. Un paso en falso en una tumba antigua puede activar una cadena de cuchillas capaces de atravesar armadura y hueso. Las aparentemente inofensivas parras que cuelgan de la entrada de una cueva pueden agarrar y estrangular a cualquiera que se abra paso entre ellas. Una red escondida entre los árboles puede caer sobre los viajeros que pasan por debajo de ella. En un juego de fantasía, los aventureros incautos pueden morir en una caída, ser quemados vivos o sucumbir ante una lluvia de dardos envenenados.

Una trampa puede ser de naturaleza mecánica o mágica. Las **trampas mecánicas** son fosos, trampas de flechas, desprendimientos de bloques, habitaciones inundadas, cuchillas rotatorias y cualquier cosa que dependa de un mecanismo para funcionar. Las **trampas mágicas** son trampas de dispositivo o trampas de conjuro: las primeras provocan efectos de conjuros cuando se activan y las segundas son conjuros que funcionan como trampas, como *Glifo custodio* y *Símbolo.*

Las trampas en el juego

Cuando los aventureros se encuentran con una trampa, necesitas saber cómo se activa y qué hace, así como la posibilidad que tienen los personajes de detectarla, desactivarla o evitarla.

Activar una trampa

La mayoría de las trampas se activan cuando una criatura va a algún lugar o toca algo que el creador de la trampa quería proteger. Lo habitual es pisar una placa de presión o una sección falsa de suelo, tirar de una cuerda, girar un pomo o tocar un objeto. Las trampas mágicas se activan cuando una criatura entra en un área o toca un objeto. Algunas trampas mágicas (como el conjuro *Glifo custodio*) tienen condiciones de activación más complicadas, como tener una contraseña que evita que la trampa se active.

Detectar y desactivar una trampa

Normalmente algunos elementos de una trampa son visibles si se observa con cuidado. Los personajes pueden darse cuenta de que hay una baldosa desnivelada que oculta una placa de presión, ver el resplandor de la cuerda de una trampa, divisar los pequeños agujeros en una pared de los que saldrán llamas o detectar cualquier otra cosa que indique la presencia de una trampa.

La descripción de cada trampa especifica las pruebas y las CD necesarias para detectarla, desactivarla o ambas. Un personaje que busque una trampa activamente puede realizar una prueba de Sabiduría (Percepción) enfrentada a la CD de la trampa o, como director de juego, puedes comparar la CD para detectar la trampa con la puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de cada personaje para determinar si alguien del grupo se da cuenta de que hay una trampa. Si los aventureros detectan una trampa antes de activarla, pueden desactivarla, ya sea de forma permanente o el tiempo suficiente para pasar por ahí. Puedes pedirle a un personaje una prueba de Inteligencia (Investigación) para deducir qué hay que hacer, seguida de una prueba de Destreza usando las herramientas de ladrón para llevar a cabo el sabotaje necesario.

Cualquier personaje puede hacer una prueba de Inteligencia (Arcanos) para detectar o desactivar una trampa mágica, además de otras pruebas que se indiquen en su descripción. Las CD son las mismas para todas. Además, con *Disipar magia* se puede desactivar la mayoría de trampas mágicas. La descripción de las trampas mágicas indica la CD de la prueba de característica que hacer cuando usas *Disipar magia.*

En la mayoría de los casos, la descripción de una trampa es lo suficientemente clara como para poder decidir si las acciones del personaje la detectan o la desactivan. Como pasa en muchas situaciones, no deberías permitir que una tirada de dados pese más que una jugada inteligente y una buena planificación. Usa el sentido común y recurre a la descripción de la trampa para ver qué ocurre. Ningún diseño de una trampa puede tener en cuenta todas las acciones posibles que los personajes pueden llevar a cabo. Si la acción de un personaje claramente revelaría la presencia de una trampa, deberías permitir que la descubriera sin hacer una prueba de característica. Por ejemplo, si un personaje levanta una alfombra que oculta una placa de presión, encuentra el dispositivo que activa la trampa y no es necesario que realice la prueba.

Desactivar las trampas puede ser algo más complicado. Tomemos un cofre del tesoro que es una trampa: si el cofre se abre sin tirar primero de las dos asas de sus laterales, un mecanismo interior dispara una lluvia de agujas envenenadas a quien se encuentre enfrente. Después de inspeccionar el cofre y hacer un par de pruebas, los personajes siguen sin estar seguros de si es una trampa, así que, en lugar de simplemente abrirlo, colocan un escudo enfrente y abren el cofre desde lejos con una vara de hierro. En este caso, la trampa se sigue activando, pero la lluvia de agujas cae sobre el escudo sin provocar daño.

A menudo las trampas se diseñan con mecanismos que permiten que se desactiven o eviten. Los monstruos inteligentes que colocan trampas en sus moradas y alrededor de ellas necesitan poder pasar sin dañarse a sí mismos. Tales trampas pueden tener una palanca escondida que deshabilita su activación o una puerta secreta que conduce a un pasaje que bordea la trampa.

Efectos de las trampas

Los efectos de las trampas pueden ser desde molestos hasta letales, y usar elementos como flechas, pinchos, cuchillas, veneno, gas tóxico, explosiones de fuego y fosos hondos. Las trampas más mortíferas combinan varios elementos para matar, herir, retener o alejar a cualquier criatura tan desafortunada como para activarla. La descripción de la trampa especifica lo que sucede cuando se activa.

El bonificador al ataque de una trampa, la CD de salvación para resistir sus efectos y el daño que inflige varían dependiendo de su gravedad. En la tabla de CD de salvación y bonificadores al ataque, y en la tabla de Gravedad del daño por nivel encontrarás sugerencias basadas en tres niveles de gravedad de la trampa.

Una trampa que pretende ser un **contratiempo** difícilmente matará o herirá de gravedad a los personajes de los niveles indicados, mientras que una trampa **peligrosa** probablemente los hiera de gravedad (lo que potencialmente los mataría). Una trampa **mortal** sin duda puede matarlos.

CD de salvación y bonificadores al ataque de las trampas

Peligro de la trampa	CD de salvación	Bonificador al ataque
Contratiempo	10-11	+3 a +5
Peligrosa	12-15	+6 a +8
Mortal	16-20	+9 a +12

Gravedad del daño por nivel

Nivel de personaje	Contratiempo	Peligrosa	Mortal
1-4	1d10	2d10	4d10
5-10	2d10	4d10	10d10
11-16	4d10	10d10	18d10
17-20	10d10	18d10	24d10

Trampas complejas

Las trampas complejas funcionan igual que las normales, excepto porque una vez activadas ejecutan una serie de acciones cada ronda. Una trampa compleja convierte el proceso de lidiar con una trampa en algo más parecido a un encuentro de combate.

Cuando una trampa compleja se activa, esta tira iniciativa (su descripción incluye un bonificador). En su turno, la trampa se vuelve a activar, lo que normalmente lleva una acción. Puede realizar ataques sucesivos contra los intrusos, crear un efecto que cambia con el tiempo o producir otro desafío dinámico. La trampa compleja se puede detectar y desactivar o evitar con los métodos habituales. Por ejemplo, una trampa que hace que una habitación se inunde poco a poco funciona mejor como una trampa compleja. En cada turno de la trampa, el nivel de agua aumenta hasta inundar completamente la habitación.

Trampas de ejemplo

Las trampas mágicas y mecánicas que se indican aquí por orden alfabético tienen un grado de peligrosidad variable.

Aguja envenenada

Trampa mecánica

Una aguja envenenada escondida en la cerradura de un cofre del tesoro o en cualquier otra cosa que una criatura podría abrir. Al abrir el cofre sin las herramientas adecuadas, la aguja sale con un resorte e inflige una dosis de veneno.

Cuando la trampa se activa, la aguja sobresale 3 pulgadas de la cerradura. Una criatura dentro del alcance recibe 1 punto de daño perforante y 11 (2d10) de daño por veneno, y debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 para no quedar envenenada durante 1 hora.

Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20 permite deducir la presencia de la trampa debido a alteraciones que se hayan hecho en la cerradura para acomodar la aguja. Superar una prueba de Destreza CD 15 usando herramientas de ladrón desactiva la trampa y quita la aguja de la cerradura. Fallar intentando abrir la cerradura activa la trampa.

Red que cae del techo

Trampa mecánica

Esta trampa usa una cuerda para liberar una red suspendida en el techo. La cuerda está a 3 pulgadas del suelo y conecta dos columnas o árboles. La red está disimulada entre telarañas o follaje. La CD para ver la cuerda y la red es 10. Superar una prueba de Destreza CD 15 usando herramientas de ladrón rompe la cuerda sin ningún riesgo. Si no se dispone de las herramientas de ladrón, se puede hacer esta prueba con desventaja usando cualquier arma o herramienta afilada. Si se falla, la trampa se activa.

Cuando la trampa se activa, la red se libera y cubre un área de 10 pies cuadrados. Quienes se encuentren en el área quedan atrapados bajo la red y apresados, y los que fallen una tirada de salvación de Fuerza CD 10 además se quedan tumbados. Una criatura puede usar su acción para hacer una prueba de Fuerza CD 10 y, si tiene éxito, liberarse o liberar a otra criatura dentro de su alcance. La red tiene CA 10 y 20 puntos de golpe. Infligir 5 puntos de daño cortante a la red (CA 10) destruye una sección de 5 pies cuadrados y libera a la criatura que esté atrapada en ella.

Dardos venenosos

Trampa mecánica

Cuando una criatura pisa una placa de presión escondida, un resorte o unos tubos de presión astutamente incrustados en las paredes disparan dardos con veneno. En un área puede haber varias placas de presión, cada una equipada con su propio set de dardos.

Los diminutos agujeros de las paredes están oscurecidos por el polvo y las telarañas o astutamente escondidos entre los bajorrelieves, murales o frescos que decoran las paredes. La CD para verlos es 15. Al superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15, un personaje puede localizar una placa de presión debido a que la argamasa o la piedra que se usó para crearla presenta variaciones con el suelo que la rodea. Colocar una vara de hierro u otro objeto debajo de la placa de presión evita que la trampa se active. Rellenar los agujeros con tela o cera evita que los dardos se disparen.

Cuando se colocan más de 20 libras de peso sobre la placa de presión, la trampa se activa y se liberan cuatro dardos. Cada dardo hace una tirada de ataque a distancia con un bonificador de +8 contra un objetivo aleatorio a 10 pies o menos de la placa de presión (la visión es irrelevante para esta tirada de ataque). Si no hay objetivos en el área, los dardos no le dan a nada. Si un objetivo es golpeado, recibe 2 (1d4) puntos de daño perforante y debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15; si falla, recibe 11 (2d10) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Desplome de techo

Trampa mecánica

Esta trampa usa una cuerda para derrumbar los soportes de una sección inestable del techo. La cuerda está a 3 pulgadas del suelo y conecta dos vigas de apoyo. La CD para ver la cuerda es 10. Superar una prueba de Destreza CD 15 usando herramientas de ladrón desactiva la cuerda sin ningún riesgo. Si no se dispone de las herramientas de ladrón, se puede hacer esta prueba con desventaja usando cualquier arma o herramienta afilada. Si se falla, la trampa se activa.

Cualquiera que inspeccione las vigas puede comprobar que no están aseguradas. Como acción, un personaje puede golpear una de ellas y activar la trampa.

El techo que hay encima de la cuerda está en mal estado, y cualquiera que lo vea se dará cuenta de que corre el riesgo de derrumbarse.

Cuando la trampa se activa, el techo inestable se viene abajo. Cualquier criatura que se encuentre en el área que hay debajo de la sección inestable debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 15; si falla, recibe 22 (4d10) puntos de daño contundente y, si tiene éxito, la mitad. Después de que el techo se caiga, el suelo del área está lleno de escombros y se convierte en terreno difícil.

Esfera de aniquilación

Trampa mágica

Una oscuridad mágica e impenetrable inunda la irregular boca de una cara de piedra cavada en la pared. La boca tiene 2 pies de diámetro y es más o menos circular. Ningún sonido surge de ella, ninguna luz puede iluminar su interior y cualquier cosa que entre en ella se destruye inmediatamente. Superar una prueba de Inteligencia (Arcanos) revela que la boca contiene una esfera de aniquilación que no se puede controlar ni mover.

Algunas versiones de la trampa incluyen un encantamiento que se coloca en la cara de piedra para que determinadas criaturas sientan una urgencia incontenible de meterse en la boca. Este efecto es como el efecto de simpatía del conjuro *Antipatía/simpatía.* Lanzar *Disipar magia* con éxito (CD 18) elimina este encantamiento.

Esfera rodante

Trampa mecánica

Cuando 20 o más libras de presión se colocan sobre la placa de presión de esta trampa, una trampilla oculta en el techo se abre y libera una esfera de piedra sólida y de 10 pies de diámetro que rueda.

Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 permite ver la trampilla y la placa de presión. Buscar en el suelo y superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 revela variaciones en la argamasa y la piedra que delatan la presencia de la placa de presión. Hacer la misma prueba mientras se inspecciona el techo permite detectar la trampilla al ver variaciones en la mampostería. Colocar una barra de hierro u otro objeto debajo de la placa de presión evita que la trampa se active.

La activación de la esfera requiere que todas las criaturas presentes tiren iniciativa. La esfera tira iniciativa con un bonificador de +8. En su turno, se mueve 60 pies en línea recta. Puede moverse por el espacio de las otras criaturas, al que trata como terreno difícil. Cuando la esfera entra en el espacio de una criatura o una criatura entra en el suyo mientras rueda, la criatura debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 para no recibir 55 puntos de daño contundente (10d10) y quedar tumbada.

La esfera se detiene cuando golpea una pared o una barrera similar. No puede girar esquinas, pero un constructor de dungeons inteligente puede haber incorporado curvas suaves en los pasadizos cercanos a la trampa que permiten que la esfera siga moviéndose.

Como acción, una criatura que se encuentre a 5 pies o menos de la esfera puede intentar detenerla con una prueba de Fuerza CD 20. Si tiene éxito, la velocidad de la esfera se reduce en 15 pies. Si la velocidad de la esfera se reduce a 0, deja de moverse y de ser una amenaza.

Estatua escupefuego

Trampa mágica

Cuando un intruso pisa una placa de presión escondida, la trampa se activa y una estatua libera una llama. La estatua puede ser cualquier cosa, como un dragón o un mago lanzando un conjuro.

Ver la placa de presión y marcas de quemaduras en el suelo y en las paredes tiene una CD 15. Un conjuro u otro efecto que pueda sentir la presencia de magia, como *Detectar magia,* revela un aura de magia de evocación alrededor de la estatua.

Cuando se colocan más de 20 libras de peso sobre la placa de presión, la trampa se activa y la estatua libera un cono de fuego de 30 pies. Todas las criaturas que se encuentren en el fuego deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 13; si fallan, reciben 22 (4d10) puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.

Colocar un barrote de hierro u otro objeto debajo de la placa de presión evita que la trampa se active. Lanzar *Disipar magia* con éxito (CD 13) sobre la estatua destruye la trampa.

Fosos

Trampa mecánica

A continuación encontrarás cuatro tipos de fosos básicos.

Foso simple. Esta trampa de foso es un hoyo cavado en el suelo, cubierto por una gran tela sujeta en los extremos y camuflada con tierra y deshechos.

La CD para ver el foso es 10. Cualquiera que camine sobre la tela cae al foso llevándose la tela tras de sí y recibe daño de acuerdo a la profundidad del foso (normalmente 10 pies, pero hay fosos más profundos).

Foso escondido. Este foso tiene una cobertura construida con el mismo material del suelo que lo rodea.

Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 permite notar la ausencia de pisadas sobre la sección del suelo que forma la cobertura del foso. Es necesario superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 para confirmar que la sección del suelo donde se encuentra la trampa es en realidad un foso cubierto.

Cuando una criatura camina sobre la cobertura, esta se abre como una trampilla y el intruso cae al foso. Normalmente tiene una profundidad de 10 o 20 pies, pero puede ser más profundo.

Una vez se detecta la trampa, se puede colocar una barra de hierro o un objeto similar entre la cobertura del foso y el suelo que la rodea de tal modo que evite que la cobertura se abra y que sea seguro cruzar. La cobertura también se puede mantener cerrada con magia, como con el conjuro *Cerradura arcana.*

Foso abierto. Esta trampa es idéntica al foso escondido, con una excepción clave: la trampilla que cubre el foso está abierta. Después de que la criatura caiga en el foso, se cierra y deja a su víctima atrapada dentro.

Es necesario superar una prueba de Fuerza CD 20 para abrir la cobertura haciendo palanca o rompiéndola. Un personaje que se encuentre en el foso puede intentar desactivar el mecanismo desde el interior con una prueba de Destreza CD 15 usando herramientas de ladrón, siempre y cuando pueda ver y alcanzar el mecanismo. En algunos casos, es un mecanismo (normalmente escondido detrás de una puerta secreta cercana) lo que abre el foso.

Foso con pinchos. Esta trampa es un foso simple, escondido o abierto, con pinchos de hierro o de madera en el fondo. Una criatura que caiga en el foso recibe 11 (2d10) puntos de daño perforante debido a los pinchos, además del daño por la caída. Las versiones aún más desagradables tienen veneno untado en los clavos. En esos casos, cualquiera que reciba daño perforante debido a los clavos también debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 13; si falla, recibe 22 (4d10) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Enfermedades

Una plaga asola el reino y hace que los aventureros se embarquen en una misión para encontrar la cura. Una aventurera se adentra en una antigua tumba, cerrada desde hace siglos, y pronto padece una enfermedad devastadora. Un brujo ofende a un poder oscuro y contrae una extraña aflicción que empeora cada vez

que lanza un conjuro. Un brote leve puede suponer apenas una pequeña pérdida en los recursos del grupo y se puede curar lanzando *Restablecimiento menor.* Uno más grave puede dar pie a una o más aventuras en las que los personajes buscan una cura, detienen la expansión de la enfermedad y lidian con las consecuencias.

Una enfermedad que hace algo más que infectar a un par de miembros del grupo es en buena medida un recurso de la trama. Las reglas ayudan a describir los efectos de la enfermedad y cómo se puede curar, pero no determinan su funcionamiento específico. Las enfermedades pueden afectar a cualquier criatura y contagiarse entre razas o tipos de criaturas. Por ejemplo, una plaga puede afectar solo a constructos o no muertos, o propagarse por un asentamiento de medianos dejando intactas a otras razas. Lo que importa es la historia que tú quieres contar.

Enfermedades de ejemplo

Las siguientes enfermedades recogen distintas maneras en que las enfermedades pueden funcionar en el juego. Siéntete libre de alterar las CD de las tiradas de salvación, los tiempos de incubación, los síntomas y otras características para que se ajusten a tu campaña.

Fiebre hilarante

Esta enfermedad afecta a humanoides, aunque los gnomos son extrañamente inmunes. Sus víctimas suelen sucumbir a ataques de risa histérica, de ahí su nombre común y su mórbido sobrenombre: los alaridos.

Los síntomas se manifiestan 1d4 horas después de la infección e incluyen fiebre y desorientación. La criatura infectada sufre un nivel de agotamiento que no se puede eliminar hasta que no se cure la enfermedad.

Cualquier evento que le provoque un fuerte estrés a la criatura infectada (como entrar en combate, recibir daño, asustarse o tener una pesadilla) la obliga a hacer una tirada de salvación de Constitución CD 13. Si falla, recibe 5 (1d10) puntos de daño psíquico y se queda incapacitada riéndose de manera histérica durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, deja de reír y de estar incapacitada.

Cualquier humanoide que empiece su turno a 10 pies o menos de una criatura que se esté riendo de manera histérica debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 para no infectarse también. Si la supera, se vuelve inmune durante 24 horas a la risa histérica de la criatura infectada.

Al final de un descanso prolongado, una criatura infectada puede hacer una tirada de salvación de Constitución CD 13. Si tiene éxito, la CD de esta salvación y de la salvación para evitar los ataques de risa se reduce en 1d6. Cuando la CD de la tirada de salvación se reduzca a 0, la criatura se recupera de la enfermedad. Si la criatura falla la salvación tres veces, adquiere una forma de locura indefinida al azar (ver página 163).

Plaga de las cloacas

El término genérico «plaga de las cloacas» abarca una amplia cantidad de enfermedades que se incuban en cloacas, vertederos y pantanos de agua estancada. Algunas veces las transmiten las criaturas que moran en dichas áreas, como ratas y otyughs.

Cuando una criatura humanoide es mordida por una criatura que transmite la enfermedad o cuando está en contacto con desperdicios o vísceras contaminados por la enfermedad, la criatura debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 para no infectarse.

Los síntomas de la plaga de las cloacas se manifiestan en 1d4 días e incluyen cansancio y calambres. Las criaturas infectadas sufren un nivel de agotamiento, solo recuperan la mitad del número habitual de puntos de golpe por gastar dados de golpe y no recuperan puntos de golpe al terminar un descanso prolongado.

Al final de cada descanso prolongado, la criatura infectada debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 11. Si falla, adquiere un nivel de agotamiento; si tiene éxito, el nivel de agotamiento que tenga se reduce en 1. Si superar una tirada de salvación reduce su nivel de agotamiento por debajo de 1, la criatura se recupera de la enfermedad.

Vista podrida

Esta dolorosa infección provoca sangrado de ojos y finalmente ciega a la víctima.

Una bestia o un humanoide que bebe agua contaminada con esta enfermedad debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 para no infectarse. Después de un día de incubación, la visión de la criatura empieza a volverse borrosa. La criatura recibe un penalizador de –1 a las tiradas de ataque y a las prueba de característica que se basen en la vista. Al final de cada descanso prolongado desde que aparecen los síntomas, el penalizador empeora en 1. Cuando llega a –5, la víctima está cegada hasta que recupere la vista mediante magia, con el conjuro *Restablecimiento menor* o con *Sanar*.

La vista podrida se puede curar con una flor rara llamada «ojo brillante», que crece en algunos pantanos. Después de una hora de preparación, un personaje que tenga competencia con un kit de herborista puede convertir la flor en una dosis de ungüento. Si se aplica en los ojos antes de un descanso prolongado, una dosis de este ungüento evita que la enfermedad empeore después de ese descanso. Después de tres dosis, el ungüento cura la enfermedad completamente.

Locura

En una campaña típica, los personajes no se vuelven locos por los horrores a los que se enfrentan y las carnicerías que provocan día tras día, pero algunas veces el estrés de ser un aventurero puede ser demasiado. Si tu campaña tiene una fuerte dosis de terror, puede que quieras usar la locura como una forma de reforzar esa temática y de enfatizar la sobrecogedora naturaleza de las amenazas a las que se enfrentan los aventureros.

Volverse loco

Existen varios efectos mágicos que pueden hacer enloquecer a una mente estable, como los de los conjuros *Contactar con otro plano* y *Símbolo.* Puedes sustituir los efectos que se indican en dichos conjuros con las siguientes reglas de locura. Las enfermedades, los venenos y los efectos planares, como el viento psíquico o los vientos aullantes de Pandemonium, también pueden provocar locura, y también algunos artefactos pueden romper la psique de un personaje que los use o que esté sintonizado con ellos.

Resistir un efecto que provoca locura normalmente requiere superar una tirada de salvación de Sabiduría o Carisma.

Efectos de la locura

La locura puede ser a corto plazo, a largo plazo o indefinida. La mayoría de los efectos más o menos mundanos imponen locura a corto plazo, que dura solo unos minutos. Los efectos más horribles o los que son acumulativos pueden generar locura a largo plazo o indefinida.

Un personaje afectado por **locura a corto plazo** sufrirá un efecto de la tabla de locura a corto plazo durante 1d10 minutos.

Un personaje afectado por **locura a largo plazo** sufrirá un efecto de la tabla de locura a largo plazo durante 1d10×10 horas.

Un personaje afectado por **locura indefinida** adquiere una nueva desventaja de personaje de la tabla de locura indefinida que dura hasta que se cure.

Locura a corto plazo

1d100	Efecto (dura 1d10 minutos)
01-20	El personaje se aísla en sí mismo y se queda paralizado. El efecto termina si el personaje recibe daño.
21-30	El personaje se queda incapacitado y se pasa todo el tiempo que dura el efecto gritando, riendo o llorando.
31-40	El personaje se queda asustado y debe usar su acción y su movimiento de cada turno para huir de la fuente de su miedo.
41-50	El personaje empieza a balbucear y es incapaz de hablar con normalidad o de lanzar conjuros.
51-60	El personaje debe usar su acción de cada turno para atacar a la criatura más cercana.
61-70	El personaje tiene alucinaciones vívidas y estas le dan desventaja en las pruebas de característica.
71-75	El personaje obedece cualquier orden que no sea evidentemente autodestructiva.
76-80	El personaje tiene la urgencia de comer algo extraño, como tierra, cieno o vísceras.
81-90	El personaje está aturdido.
91-100	El personaje cae inconsciente.

Locura a largo plazo

1d100	Efecto (dura 1d10×10 horas)
01-20	El personaje se siente obligado a repetir una actividad concreta una y otra vez, como lavarse las manos, tocar algo, rezar o contar monedas.
11-20	El personaje tiene alucinaciones vívidas y estas le dan desventaja en las pruebas de característica.
21-30	El personaje sufre una paranoia extrema. Tiene desventaja en las pruebas de Sabiduría y Carisma.
31-40	El personaje tiene aversión a algo (normalmente la fuente de su locura), como si estuviera bajo los efectos de antipatía del conjuro *Antipatía/simpatía*.
41-45	El personaje tiene una fuerte alucinación. Elige una poción. El personaje cree que está bajo sus efectos.
46-55	El personaje se encariña con un «amuleto de la buena suerte», como una persona o un objeto, y tiene desventaja en las tiradas de ataque, las pruebas de característica y las tiradas de salvación mientras esté a más de 30 pies de su amuleto.
56-65	El personaje está cegado (25 %) o ensordecido (75 %).
66-75	El personaje tiene temblores o tics incontrolables que le dan desventaja en las tiradas de ataque, pruebas de característica y tiradas de salvación de Fuerza o Destreza.
76-85	El personaje sufre una amnesia parcial. Sabe quién es y conserva sus rasgos raciales y de clase, pero no reconoce a nadie ni recuerda nada de lo que pasó antes de enloquecer.
86-90	Cuando el personaje recibe daño, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 para no quedar afectado como si hubiera fallado contra el conjuro *Confusión*. El efecto dura 1 minuto.
91-95	El personaje pierde la capacidad de hablar.
96-100	El personaje cae inconsciente. Ni zarandearlo ni hacerle daño pueden despertarlo.

Locura indefinida

1d100	Efecto (hasta que se cure)
01-15	«Beber alcohol me relaja».
16-25	«Me quedo todo lo que me encuentro».
26-30	«Intento parecerme más a alguien que conozco, adopto su forma de vestir, sus gestos y su nombre».
31-35	«Tengo que cambiar la verdad, exagerar o directamente mentir para serle interesante al resto de la gente».
36-45	«Conseguir mi objetivo es lo único que me interesa e ignoraré todo lo demás para perseguirlo».
46-50	«Me cuesta preocuparme por nada de lo que sucede a mi alrededor».
51-55	«No me gusta que la gente me juzgue todo el tiempo».
56-70	«Soy la persona más lista, sabia, fuerte, rápida y guapa que conozco».
71-80	«Estoy convencido de que un enemigo poderoso me está buscando y sus agentes están donde quiera que voy. Me están observando».
81-85	«Solo hay una persona en la que puedo confiar. Y solo yo puedo ver a este amigo especial».
86-95	«No puedo tomarme nada en serio. Cuanto más seria es la situación, más graciosa me parece».
96-100	«He descubierto que me gusta matar gente».

Curar la locura

El conjuro *Calmar emociones* puede sofocar los efectos de la locura. Si es una locura a corto o largo plazo, *Restablecimiento menor* puede curarla, y, dependiendo de lo que la provocó, quizás también *Quitar maldición* y *Disipar magia*. En cambio, se requiere el conjuro *Restablecimiento mayor* o magia más poderosa para curar la locura indefinida.

Venenos

Dada su naturaleza insidiosa y mortal, los venenos son ilegales en la mayoría de sociedades, pero son el arma favorita de asesinos, drows y otras criaturas malvadas. Existen cuatro tipos de venenos:

Contacto. Un veneno de contacto se puede untar en un objeto y mantiene su potencia hasta que se toca o se elimina. Si un veneno de contacto toca la piel de una criatura, puede infectarla.

Herida. Un veneno de herida se puede aplicar a las armas, municiones, trampas y otros objetos que inflijan daño perforante o cortante y mantiene su potencia hasta que se transmite a través de una herida o se limpia. Una criatura que reciba daño perforante o cortante de un objeto cubierto con el veneno queda expuesta a sus efectos.

Ingestión. Una criatura debe tragarse una dosis entera de veneno de este tipo para sufrir sus efectos. La dosis se puede administrar en la comida o en un líquido. Puedes decidir que ingerir menos de una dosis tenga un efecto reducido, como otorgar ventaja en la tirada de salvación o infligir solo la mitad del daño si se falla.

Inhalación. Estos venenos son polvos o gases que, al liberarlos, infectan a todas las criaturas que se encuentren en un cubo de 5 pies. La nube resultante de disipa inmediatamente después. Contener la respiración no es efectivo frente a este tipo de veneno, dado que afectan a las membranas nasales, a los conductos lagrimales y a otras partes del cuerpo.

Venenos de ejemplo

Cada veneno tiene sus propios efectos debilitadores.

Aceite de Taggit (contacto). Una criatura que toque este veneno debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 para no quedar envenenada durante 24 horas. El efecto del veneno la deja inconsciente. La criatura se despierta si recibe daño.

Esencia de éter (inhalación). Una criatura que inhale este veneno debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 para no quedar envenenada durante 8 horas. El efecto del veneno la deja inconsciente. La criatura se despierta si recibe daño o si otra criatura realiza una acción para despertarla zarandeándola.

Incienso quemado de Othur (inhalación). Una criatura que inhale este veneno debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 para no recibir 10 (3d6) puntos de daño por veneno y tener que repetir la tirada de salvación al principio de cada uno de sus turnos. Por cada fallo sucesivo, la criatura recibe 3 (1d6) puntos de daño por veneno. Después de superar tres salvaciones, el efecto del veneno termina.

Lágrimas de medianoche (ingestión). Una criatura que ingiera este veneno no sufre ningún efecto hasta que no llega la medianoche. Si el veneno no se neutraliza antes de ese momento, la criatura debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 17; si falla, recibe 31 (9d6) puntos de daño por veneno y, si acierta, la mitad.

Malicia (inhalación). Una criatura que inhale este veneno debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 para no quedar envenenada durante 1 hora. El efecto del veneno la deja cegada.

Mucosidad de reptador (contacto). Este veneno se debe coger de un reptador muerto o moribundo. Una criatura que toque este veneno debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 para no queda envenenada durante 1 minuto. El efecto del veneno la deja paralizada. Puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto del veneno termina.

Sangre de asesino (ingestión). Una criatura que ingiera este veneno debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 10. Si falla, recibe 6 (1d12) puntos de daño por veneno y queda envenenada durante 24 horas. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no queda envenenada.

Suero de la verdad (ingestión). Una criatura que ingiera este veneno debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 para no quedar envenenada durante 1 hora. El efecto del veneno le impide mentir a sabiendas, como si estuviera bajo el efecto del conjuro *Zona de verdad.*

Venenos

Objeto	Tipo	Precio por dosis
Aceite de Taggit	Contacto	400 po
Esencia de éter	Inhalación	300 po
Incienso quemado de Othur	Inhalación	500 po
Lágrimas de medianoche	Ingestión	1500 po
Malicia	Inhalación	250 po
Mucosidad de reptador	Contacto	200 po
Sangre de asesino	Ingestión	150 po
Suero de la verdad	Ingestión	150 po
Tintura pálida	Ingestión	250 po
Torpor	Ingestión	600 po
Veneno de gusano púrpura	Herida	2000 po
Veneno de serpiente	Herida	200 po
Veneno de draco	Herida	1200 po
Veneno drow	Herida	200 po

Tintura pálida (ingestión). Una criatura que ingiera este veneno debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 16 para no recibir 3 (1d6) puntos de daño por veneno y quedar envenenada. El efecto del veneno la obliga a repetir la tirada de salvación cada 24 horas: si falla, recibe 3 (1d6) puntos de daño por veneno. Hasta que el efecto del veneno termine, el daño que inflige no se puede curar por ningún medio. Después de superar 7 tiradas de salvación, el efecto termina y la criatura puede curarse con normalidad.

Torpor (ingestión). Una criatura que ingiera este veneno debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 11. Si falla, recibe 10 (3d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Veneno de gusano púrpura (herida). Este veneno se debe coger de un gusano púrpura muerto o incapacitado. Una criatura sometida a este veneno debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 19. Si falla, recibe 42 (12d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Veneno de serpiente (herida). Este veneno debe cogerse de una serpiente venenosa gigante muerta o incapacitada. Una criatura sometida a este veneno debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 11. Si falla, recibe 10 (3d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Veneno de draco (herida). Este veneno debe cogerse de un draco muerto o incapacitado. Una criatura sometida a este veneno debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15. Si falla, recibe 24 (7d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Veneno drow (herida). Normalmente este veneno solo lo hacen los drows y solo en un lugar lejano desprovisto de luz solar. Una criatura sometida a este veneno debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 para no quedar envenenada durante 1 hora. Si falla por 5 o más, también queda inconsciente mientras dure el efecto del veneno. La criatura se despierta si recibe daño o si otra criatura realiza una acción para despertarla zarandeándola.

Más allá del primer nivel

Conforme tu personaje corre aventuras y supera retos, va ganando experiencia, que se representa mediante puntos de experiencia (PX). Cuando un personaje alcanza un número determinado de puntos de experiencia, sus capacidades mejoran. Esta mejora se llama **subir de nivel.**

Cuando tu personaje sube de nivel, recibe los rasgos adicionales que se detallan en la descripción de su clase. Algunos de estos rasgos te permiten aumentar tus puntuaciones de característica, ya sea aumentando dos características 1 punto o aumentando una característica 2 puntos. No puedes aumentar tu puntuación de característica por encima de 20. Además, cada bonificador por competencia aumenta también ciertos niveles.

Cada vez que subes de nivel, consigues 1 dado de golpe adicional. Tira ese dado de golpe, añade tu modificador por Constitución a la tirada y añade el resultado a tu máximo de puntos de golpe. Como alternativa, puedes usar el valor fijo que aparece en la entrada de tu clase, que es la media del resultado del dado (redondeando hacia arriba).

Cuando tu modificador por Constitución aumenta en 1, tus puntos de golpe máximos aumentan en 1 por cada nivel que hayas alcanzado. Por ejemplo, si tu guerrero de nivel 7 tiene una puntuación de Constitución de 17, cuando llegue al nivel 8 aumenta su puntuación de Constitución de 17 a 18, incrementando su modificador por Constitución de +3 a +4. Sus puntos de golpe máximos aumentan 8 puntos.

La tabla de mejora del personaje recoge los PX que necesitas para subir de nivel desde el 1 al 20, así como el bonificador por competencia de cada nivel. Consulta la descripción de tu clase de personaje para ver qué otras mejoras consigues en cada nivel.

Mejora del personaje

Puntos de experiencia	Nivel	Bonificador por competencia
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2700	4	+2
6500	5	+3
14 000	6	+3
23 000	7	+3
34 000	8	+3
48 000	9	+4
64 000	10	+4
85 000	11	+4
100 000	12	+4
120 000	13	+5
140 000	14	+5
165 000	15	+5
195 000	16	+5
225 000	17	+6
265 000	18	+6
305 000	19	+6
355 000	20	+6

Dotes (regla opcional)

Una regla opcional es aquella que el grupo de juego puede decidir utilizar o no. Normalmente su propósito es añadir opciones al juego o hacer énfasis en alguna parte del reglamento. Las dotes son un ejemplo de regla opcional. Una dote es un talento o un área de especialización que le da capacidades especiales a un personaje. Representa entrenamiento, experiencia y características más allá de las que proporciona la clase.

En ciertos niveles, tu clase te da el rasgo *Mejora de característica.* Al usar las reglas opcionales de dotes, puedes renunciar a ese rasgo para escoger una dote de tu elección en su lugar. Cada dote solo se puede elegir una vez, a menos que su descripción indique lo contrario.

Debes cumplir cualquier requisito que especifique una dote para cogerla. Si alguna vez pierdes el requisito de una dote, no puedes usarla hasta que no vuelvas a cumplir dicho requisito. Por ejemplo, la dote *Agarrar* requiere Fuerza 13 o superior. Si tu Fuerza se reduce por debajo de 13 de algún modo (quizás debido a una maldición fulminante), no puedes beneficiarte de dicha dote hasta que no recuperes tu Fuerza.

Algunas de estas dotes han sido desarrolladas especialmente para Voldor, el escenario de campaña que presentamos en el capítulo 6, pero pueden adaptarse fácilmente a otros escenarios de campaña o servir de ejemplo para desarrollar dotes propias.

Agarrar

Requisito: Fuerza 13 o superior

Has desarrollado la capacidad para desenvolverte en combate cuerpo a cuerpo. Consigues los siguientes beneficios:

- Tienes ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura que estés agarrando.
- Puedes usar tu acción para intentar sujetar a una criatura a la que estés agarrando. Cuando lo hagas, realiza otra prueba de presa. Si tienes éxito, la criatura y tú quedáis apresados hasta que la presa termine.

Alineado con la luz del xion

La radiación del xion puede tener efectos extraordinarios sobre recién nacidos o incluso durante la gestación. Aunque normalmente provoca horribles mutaciones, en muy escasas ocasiones inunda al afectado de la energía elemental del xion, que le permite desarrollar una afinidad con la energía positiva que puede no manifestarse hasta años después. Consigues los siguientes beneficios:

- Cuando recuperas puntos de golpe mediante un conjuro, el lanzador del conjuro puede repetir la tirada si no le convence el resultado, aunque debe aceptar el nuevo.
- Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros de nigromancia.
- Conoces el truco *Luz.*

Alineado con la oscuridad del xion

Algunos afectados por la radiación del xion sufren una aflicción conocida como la «muerte del xion», que los pone en sintonía con la energía sombría utilizada por los Peregrinos y les otorga capacidades que pueden ser tanto una maldición como una bendición. Consigues los siguientes beneficios:

- Cuando recibes daño necrótico de un conjuro de nivel 1 o superior, recuperas esa cantidad de puntos de golpe en lugar de perderlos. Cualquier conjuro, aptitud, rasgo de clase o característica para lanzar conjuros que no afecte a muertos vivientes tampoco te afecta a ti.
- Obtienes el rasgo racial *Sensibilidad a la luz solar.* Mientras estés expuesto a la luz del sol, tienes desventaja en las tiradas de ataque y Sabiduría (Percepción).
- Conoces el truco *Toque helado.*

Arqueólogo de lo extraño
A lo largo del tiempo has desentrañado antiguos misterios que otros no pueden ni imaginar. Consigues los siguientes beneficios:

- Si tu puntuación de Inteligencia es menor de 20, aumenta en 1.
- Aprendes un idioma exótico a tu elección. Puede tratarse de una lengua viva, como el idioma de los dragones o las runas arcanas, o incluso una lengua muerta, como el idioma de los Peregrinos.
- Obtienes competencia con las habilidades Historia e Investigación. Cuando realices una prueba de Inteligencia (Historia) relacionada con culturas antiguas, añade el doble de tu bonificador por competencia a la tirada en vez del bonificador normal.

Ataque demodelor
Esgrimiendo una pesada arma a dos manos logras que tus golpes desequilibren a tus enemigos y que no puedan resistir tus embates. Consigues los siguientes beneficios:

- Si tu puntuación de Fuerza es menor de 20, aumenta en 1.
- Cuando empuñes un arma pesada, como acción adicional puedes realizar una prueba enfrentada de Fuerza (Atletismo) con tu rival para desequilibrar su escudo. Si eres de una categoría de tamaño mayor que él, obtienes ventaja en dicha prueba, y si eres de una categoría inferior, obtienes desventaja. Si tienes éxito, tu rival no aplicará el bonificador a la CA por escudo hasta el comienzo de su siguiente turno.
- Cuando realices una prueba para empujar a una criatura, obtienes un bonificador de +2 a la prueba si empuñas un arma pesada.

Caminante de Vajra
Estás acostumbrado a los peligros que conllevan viajar por Vajra y sus terrenos irregulares. Consigues los siguientes beneficios:

- Si tu puntuación de Destreza es menor de 20, aumenta en 1.
- Escalar o trepar por terreno difícil no mágico no te cuesta ningún movimiento adicional.
- Obtienes competencia con el kit de escalada. Si ya la tenías, doblas tu bonificador por competencia cuando hagas uso de él.

Capacidades psiónicas
La exposición a la radiación del xion en ocasiones provoca la aparición de capacidades psiónicas. Consigues los siguientes beneficios:

- Conoces los trucos *Mano del mago, Cuchichear mensaje* y *Burla cruel.*
- Puedes lanzar dos de los siguientes conjuros como conjuros de nivel 2 y volver a utilizarlos cuando completes un descanso breve: *Comprensión idiomática, Hechizar persona, Calmar emociones* y *Detectar pensamientos.*
- Tu característica para lanzar estos conjuros es Sabiduría. Estos conjuros no requieren componente verbal.

Cazador submarino
Los mares y lagos de Voldor están llenos de tesoros y criaturas acuáticas que los custodian. La práctica te ha llevado a ser un experto combatiendo contra ellas bajo el agua. Consigues los siguientes beneficios:

- Si tu puntuación de Fuerza es menor de 20, aumenta en 1.
- No tienes desventaja cuando emplees un arma cuerpo a cuerpo para atacar a una criatura u objeto bajo el agua.
- Añade tu bonificador por competencia a tu bonificador de Constitución para calcular la cantidad de minutos que puedes aguantar la respiración.

Conjurador atrevido
Tu experiencia en combate cuerpo a cuerpo te permite lanzar conjuros minimizando el riesgo. Consigues los siguientes beneficios:

- Cuando realices una prueba de Constitución para mantener la concentración de un conjuro, se considera que tienes competencia y añades a la prueba tu bonificador por Constitución. Si ya la tenías, doblas el bonificador cuando hagas uso de él.
- Ignoras la desventaja en tu tirada de ataque cuando lances un conjuro a distancia a menos de 5 pies de una criatura hostil que puedas ver y que no esté incapacitada, siempre que esta sea el objetivo de tu conjuro.
- Una vez por turno puedes realizar una acción adicional para, tras lanzar un conjuro, ganar una bonificación de +1 a la CA contra ataques cuerpo a cuerpo hasta tu próximo turno.

Conocimiento sobre las armas de los Peregrinos
Te has familiarizado con las extraordinarias armas fabricadas por los Peregrinos y su funcionamiento. Consigues los siguientes beneficios:

- Si tu puntuación de Destreza o Inteligencia es menor de 20, la que elijas aumenta en 1.
- Sumas tu bonificador por competencia a la tirada de ataque cuando utilices armas de los Peregrinos (ver «Objetos mágicos y artefactos de Voldor», página 309).
- Una vez por asalto puedes repetir las tiradas para recargar armas de los Peregrinos, como las baterías de xion de las armas de rayos.

Depredador natural
Tu parte salvaje está presente tanto en tu aspecto físico como en tu comportamiento. Cuando realizas un ataque sin armas o con un arma natural, consigues los siguientes beneficios:

- Si la categoría de tu dado de daño es menor de d10, incrementa: un d4 pasa a ser un d6, un d6 pasa a ser un d8 y un d8 pasa a ser un d10.
- Cuando ataques con ventaja a un objetivo, puedes realizar una acción adicional para sumar tu bonificador por competencia al daño.
- Cuando hagas una prueba de Sabiduría (Supervivencia) para rastrear a una criatura a la que hayas dañado en las últimas 8 horas, se considera que eres competente en la habilidad de Supervivencia y añades a la prueba el bonificador por competencia multiplicado por 2 en lugar del bonificador habitual.

Diplomático
Tienes un don para la diplomacia y la cortesía y cuentas con experiencia en este tipo de labores. Consigues los siguientes beneficios:

- Si tu puntuación de Carisma es menor de 20, aumenta en 1.
- Aprendes tres idiomas estándares a tu elección.

- Obtienes ventaja en las tiradas de Inteligencia (Historia y Religión) relacionadas con gobernantes, nobleza o jerarquías religiosas.

Entrenamiento especializado

Mediante un exhaustivo entrenamiento, has logrado mejorar tus aptitudes, tanto generales como concretas.

- La puntuación de una característica de tu elección menor de 20 aumentar en 1. También obtienes competencia con dos habilidades relacionadas con esa característica.

Entrenamiento marcial

Has recibido entrenamiento militar básico. Consigues los siguientes beneficios:

- Obtienes competencia con armas sencillas. Si ya la tenías, obtienes competencia con armas marciales.
- Obtienes competencia con armaduras ligeras. Si ya la tenías, obtienes competencia con armaduras intermedias.
- Obtienes competencia con escudos.

Experto en espionaje

En Voldor, rara es la nación que no tiene una relación tensa con alguno de sus vecinos, por lo que cualquier agente capaz de obtener información sobre sus futuros movimientos es enormemente valorado por generales y gobernantes. Consigues los siguientes beneficios:

- Si tu puntuación de Inteligencia o Carisma es menor de 20, la que elijas aumenta en 1.
- Tienes ventaja en las pruebas de Carisma (Engañar) e Inteligencia (Investigación) cuando trates de obtener información comprometida o confidencial.
- Obtienes competencia con el kit de disfraz. Si ya la tenías, doblas tu bonificador por competencia cuando hagas uso de él.

Fortaleza excepcional

Requisito: Constitución 13 o superior

Los golpes te han curtido y ahora eres capaz de soportar las más graves heridas sin desfallecer. Consigues los siguientes beneficios:

- Tu máximo de puntos de golpe aumenta en 1 por cada nivel de personaje actual y aumenta 1 más cada vez que subes de nivel.
- Obtienes competencia en tiradas de salvación de Constitución.
- Necesitas solo dos éxitos en tus tiradas de salvación contra muerte para estabilizarte.

La luz del Peregrino

Requisito: Rasgo *Canalizar divinidad*

Conoces al Peregrino, la todopoderosa deidad de la raza de las estrellas, y la luz de Avor que encarna su poder. Consigues los siguientes beneficios:

- Si tu puntuación de Sabiduría es menor de 20, aumenta en 1.
- Puedes usar *Canalizar divinidad* para recargar piezas de xion. Como acción, imbuyes la energía divina de tu deidad sobre un objeto hecho de xion, que se recarga como si hubiese estado ocho horas bajo la luz de Avor.
- Sumas tu bonificador por competencia al daño de todos tus conjuros cuando causen daño radiante.

Luchador acorazado

Requisito: Competencia con armaduras intermedias, Fuerza 13 o superior

Tu fuerza te permite luchar con una gran armadura sin que apenas restrinja tus movimientos. Consigues los siguientes beneficios:

- Obtienes competencia con armaduras pesadas.
- Cuando lleves una armadura intermedia o pesada y realices una prueba de Fuerza (Atletismo) para evitar ser empujado o agarrado, se considera que tienes competencia con Atletismo y añades a la prueba tu bonificador de Constitución además de tu bonificador habitual de Fuerza.
- Ponerte y quitarte la armadura te lleva la mitad de tiempo (una cuarta parte si te ayudan).

Luchador de armas dobles

Te has especializado en llevar en la mano torpe un arma pequeña, como una daga, para sorprender a tu rival cuando lo atacas con ella. Consigues los siguientes beneficios:

- Si tu puntuación de Destreza es menor de 20, aumenta en 1.
- Cuando realices una acción de ataque con un arma cuerpo a cuerpo, aunque no sea ligera, puedes usar una acción adicional para atacar con un arma cuerpo a cuerpo ligera diferente que lleves en la otra mano.
- Cuando realices una acción de ataque con un arma cuerpo a cuerpo, puedes usar una acción adicional para ganar +2 a la CA hasta tu próximo turno con un arma cuerpo a cuerpo ligera que lleves en la otra mano. Este bonificador sustituye al bonificador por escudo.

Luchador vertiginoso

Una velocidad endiablada te permite golpear a tus enemigos antes incluso de que te vean venir. Consigues los siguientes beneficios:

- Tienes ventaja en las tiradas de iniciativa siempre que no hayas sido sorprendido o estés incapacitado.
- Durante el primer turno de cada combate puedes atacar dos veces, en lugar de una, con tu acción de ataque.

Magia innata aumentada

Requisito: Poder lanzar conjuros gracias a un rasgo racial

Los Peregrinos dotaron a tu raza de capacidades mágicas naturales cuyos límites están aún por descubrir. Tú has logrado desarrollar este don. Consigues los siguientes beneficios:

- Conoces un truco de tu elección.
- Cuando alcances el nivel 7, elige un conjuro de hechicero o mago de hasta nivel 3. Esta dote te permite lanzarlo una vez cada vez que completes un descanso prolongado.
- Cuando alcances el nivel 9, elige un conjuro de hechicero o mago de hasta nivel 4. Esta dote te permite lanzarlo una vez cada vez que completes un descanso prolongado.

Los conjuros que elijas con esta dote deben ser de la misma escuela mágica que al menos otro conjuro que puedas usar gracias a tu rasgo racial.

Muro defensivo

Con tu escudo eres un baluarte capaz de detener los ataques más temibles y proteger a tus compañeros. Consigues los siguientes beneficios:

- Una vez por turno puedes usar tu reacción para ceder la bonificación a la CA de tu escudo a un aliado adyacente a ti hasta tu próximo turno, siempre que se mantenga adyacente a ti.
- Una vez por turno, si estás equipado con un escudo, puedes realizar una acción adicional para provocar desventaja en los ataques que te haga una criatura hostil adyacente a ti. Esta desventaja dura hasta tu próximo turno.

Tirador de corta distancia

Te has especializado en el uso de armas a distancia en el combate cuerpo a cuerpo. Cuando utilices un arma arrojadiza o a distancia con la que tengas competencia, consigues los siguientes beneficios:

- Una vez por turno, como acción adicional, puedes realizar un movimiento de 10 pies que no provoca ataques de oportunidad.
- Ignoras la desventaja en tu tirada de ataque si estás a menos de 5 pies de una criatura hostil que puedas ver y que no esté incapacitada.
- Cuando el arma sea improvisada y la utilices para hacer un ataque cuerpo a cuerpo, causas 1d6 puntos de daño en lugar de 1d4.

Tirador de larga distancia

Tras un entrenamiento intensivo has logrado una extraordinaria precisión cuando disparas a objetivos lejanos. Cuando utilices un arma con la propiedad «a distancia» con la que seas competente, consigues los siguientes beneficios:

- No tienes desventaja cuando ataques a un objetivo que esté más lejos de la distancia normal.
- Una vez por turno puedes realizar una acción adicional para agazaparte para considerar una cobertura tras la que te encuentres como un grado superior (de mitad a tres cuartos y de tres cuartos a total) hasta tu próximo turno.
- Tienes Ventaja en Sabiduría (Percepción) cuando observas una zona desde una posición elevada.

Multiclase

La opción multiclase te permite mezclar las aptitudes de varias clases para crear un concepto de personaje que no se refleje en una de las opciones de clases estándares. Con esta regla, cuando subas de nivel puedes subir un nivel en una nueva clase en lugar de en la actual. Tus niveles de todas las clases se suman para determinar tu nivel de personaje. Por ejemplo, si tienes tres niveles de mago y dos niveles de guerrero, eres un personaje de nivel 5.

Conforme subes de nivel, puedes seguir siendo principalmente un miembro de tu clase original con solo unos cuantos niveles de otra o puedes cambiar de rumbo completamente, sin mirar nunca a la clase que has dejado atrás. Puedes incluso progresar en una tercera o cuarta clase. Comparado con un personaje del mismo nivel de una sola clase, tú sacrificarás algunas especializaciones a cambio de la versatilidad.

Requisitos

Para acceder a una nueva clase, debes cumplir los requisitos de puntuación de característica tanto de tu clase actual como de tu nueva clase, como se muestra en la tabla de requisitos para un personaje multiclase. Por ejemplo, un bárbaro que decide ser multiclase para ser también druida debe tener una puntuación de 13 tanto en Fuerza como en Sabiduría. Al prescindir del entrenamiento que recibe un personaje inicial, debes aprender rápido los fundamentos de tu nueva clase y tener una aptitud natural para ella, que se refleja en unas puntuaciones de características más altas que la media.

Requisitos para un personaje multiclase

Clase	Puntuación de característica mínima
Bárbaro	Fuerza 13
Bardo	Carisma 13
Brujo	Carisma 13
Clérigo	Sabiduría 13
Druida	Sabiduría 13
Explorador	Destreza 13 y Sabiduría 13
Guerrero	Fuerza 13 o Destreza 13
Hechicero	Carisma 13
Mago	Inteligencia
Monje	Destreza 13 y Sabiduría 13
Paladín	Fuerza 13 y Carisma 13
Pícaro	Destreza 13

Puntos de experiencia

El coste en puntos de experiencia para subir de nivel se basa en tu nivel total de personaje, como se indica en la tabla de mejora del personaje, no en tu nivel de una clase en particular. De este modo, si eres un clérigo de nivel 6 y un guerrero de nivel 1, debes conseguir suficientes PX para subir al nivel 8 antes de poder coger un segundo nivel como guerrero o tu séptimo nivel como clérigo.

Puntos de golpe y dados de golpe

Los puntos de golpe que obtienes al subir de nivel a partir del nivel 1 son los que indica la nueva clase. Solo obtienes los puntos de golpe de nivel 1 cuando eres un personaje de nivel 1.

En cuanto a los dados de golpe, añade los que te conceden todas tus clases a tu reserva de dados de golpe. Si los dados de golpe son de la misma categoría, simplemente júntalos. Por ejemplo, tanto el guerrero como el paladín tienen 1d10, así que, si eres un paladín de nivel 5 y un guerrero de nivel 5, tienes 5d10 dados de golpe. Si tu clase te da dados de golpe de diferente tipo, lleva la cuenta de forma separada. Si eres un paladín de nivel 5 y un clérigo de nivel 5, por ejemplo, tienes 5d10 y 5d8 dados de golpe.

Bonificador por competencia

Tu bonificador por competencia se basa en tu nivel de personaje total, como se muestra en la tabla de mejora del personaje, no en tu nivel de una clase en particular. Por ejemplo, si eres un guerrero de nivel 3 y un pícaro de nivel 2, tienes un bonificador por competencia de un personaje de nivel 5, que es +3.

Competencias

Cuando subes tu primer nivel en una clase que no sea tu clase inicial, solo consigues algunas de las competencias iniciales de la nueva clase, como se muestra en la tabla de competencias de un personaje multiclase.

Competencias de un personaje multiclase

Clase	Competencias conseguidas
Bárbaro	Escudos, armas sencillas, armas marciales
Bardo	Armadura ligera, una habilidad de tu elección, un instrumento musical de tu elección
Brujo	Armadura ligera, armas sencillas
Clérigo	Armadura ligera, armadura intermedia, escudos
Druida	Armadura ligera, armadura intermedia, escudos (los druidas no llevan armaduras ni escudos de metal)
Explorador	Armadura ligera, armadura intermedia, escudos, armas sencillas, armas marciales, una habilidad de la lista de habilidades de clase
Guerrero	Armadura ligera, armadura intermedia, escudos, armas sencillas, armas marciales
Hechicero	-
Mago	-
Monje	Armas sencillas, espadas cortas
Paladín	Armadura ligera, armadura intermedia, escudos, armas sencillas, armas marciales
Pícaro	Armadura ligera, una habilidad de la lista de habilidades de clase, herramientas de ladrón

Rasgos de clase

Cuando subes un nivel en una clase, consigues los rasgos de ese nivel, pero no el equipo inicial de esa clase. Además, algunos rasgos tienen reglas adicionales cuando eres un personaje multiclase: *Canalizar divinidad, Ataque adicional, Defensa sin armadura* y *Lanzamiento de conjuros.*

Canalizar divinidad

Si ya tienes el rasgo *Canalizar divinidad* y subes de nivel en una clase que también lo concede, consigues los efectos de *Canalizar divinidad* que conceda esa clase, pero no te da un uso adicional. Solo consigues usos adicionales cuando alcanzas un nivel de clase que los concede explícitamente. Por ejemplo, si eres un clérigo de nivel 6 y un paladín de nivel 4, puedes usar *Canalizar divinidad* dos veces entre descansos porque tienes un nivel de clérigo lo suficientemente alto como para tener tantos usos. Cuando uses el rasgo, puedes elegir cualquiera de los efectos disponibles de *Canalizar divinidad* de las dos clases.

Ataque adicional

Si consigues el rasgo de clase *Ataque adicional* gracias a más de una clase, los rasgos no se suman. No puedes realizar más de dos ataques con este rasgo a menos que se indique (como el *Ataque adicional* del guerrero). Del mismo modo, la invocación sobrenatural *Filo sediento* del brujo no te da más ataques si también tienes *Ataque adicional.*

Defensa sin armadura

Si ya tienes el rasgo *Defensa sin armadura,* no puedes conseguirlo de otra clase.

Lanzamiento de conjuros de personajes multiclase: espacios de conjuros por nivel del conjuro

Nivel	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Lanzamiento de conjuros

Tu capacidad para lanzar conjuros depende en parte de la combinación de niveles de tus clases que lanzan conjuros y en parte de tus niveles individuales de esas clases. Cuando tengas el rasgo *Lanzamiento de conjuros* gracias a más de una clase, usa las siguientes reglas. Si eres un personaje multiclase pero solo tienes el rasgo *Lanzamiento de conjuros* de una clase, sigue las reglas que se indiquen en esa clase.

Conjuros conocidos y preparados. Tú determinas qué conjuros conoces y puedes preparar para cada clase de manera individual, como si fueras un miembro de esa clase únicamente. Si eres un explorador de nivel 4 y un mago de nivel 3, por ejemplo, sabes tres conjuros de explorador de nivel 1 por tu nivel de explorador en esa clase. Como mago de nivel 3, conoces tres trucos de mago y tienes diez conjuros de mago en el libro de conjuros, dos de los cuales (los dos que conseguiste cuando subiste a mago de nivel 3) pueden ser de nivel 2. Si tu Inteligencia es al menos 16, puedes preparar seis conjuros de mago de tu libro de conjuros.

Cada conjuro que conoces y preparas está asociado a una de tus clases, de manera que usas la característica para lanzar conjuros de esa clase cuando lanzas el conjuro. Del mismo modo,

un foco para lanzar conjuros, como un símbolo sagrado, solo puede usarse para los conjuros de la clase asociados a ese foco.

Si un truco que conoces aumenta de poder a niveles superiores, dicho aumento se basa en tu nivel de personaje, no en tu nivel de una clase determinada.

Espacios de conjuro. Los espacios de conjuro se determinan sumando todos los niveles que tengas de las clases bardo, clérigo, druida, hechicero y mago y la mitad de tus niveles (redondeando hacia abajo) de paladín y explorador. Usa el resultado para consultar la tabla de lanzamiento de conjuros de personajes multiclase.

Si tienes más de una clase que lanza conjuros puede que, esta tabla te dé espacios de conjuro de un nivel mayor que los conjuros que conoces y puedes preparar: puedes usarlos, pero solo para lanzar tus conjuros de menor nivel. Si un conjuro de un nivel menor que lanzas, como *Manos ardientes,* tiene un efecto mejorado cuando se lanza usando un espacio de nivel superior, puedes usar el efecto mejorado, incluso si no tienes ningún conjuro de ese nivel. Por ejemplo, si eres el explorador de nivel 4 y mago de nivel 3 que mencionamos antes, se te considera un personaje de nivel 5 al determinar tus espacios de conjuro: tienes cuatro espacios de nivel 1, tres de nivel 2 y dos de nivel 3, aunque no conoces ningún conjuro de explorador de nivel 2. Puedes usar los espacios de conjuro de esos niveles para lanzar los conjuros que conoces y así posiblemente mejorar sus efectos.

Magia del pacto. Si tienes los dos rasgos de clase *Lanzamiento de conjuros* y *Magia del pacto* del brujo, puedes usar los espacios de conjuro de *Magia del pacto* para lanzar tus conjuros de las clases con *Lanzamiento de conjuros* y los de *Lanzamiento de conjuros* para lanzar tus conjuros de brujo.







Capítulo Cuatro

Combate

En este capítulo descubrirás...

- El orden a seguir en un combate.
- El movimiento y posición de los personajes durante un combate.
- Las acciones que se pueden realizar en un combate.
- Cómo realizar un ataque contra un enemigo.
- El papel de las coberturas durante un combate.
- El daño que se sufre en el combate (y otras situaciones) y cómo recuperarse de él.
- Cómo combatir desde una montura o debajo del agua.

En **El Resurgir del Dragón,** los aventureros tarde o temprano se verán envueltos en un combate. Los combates no dejan de ser situaciones similares a otras que se detallan en las reglas de este manual, pero dado que pondrá la vida de los personajes jugadores en jaque, bien está dedicarle su debido espacio. De esta forma, descubrirás que el combate en este juego de rol es parte propia de su experiencia y que tiene numerosos matices que hacen que los conflictos con monstruos y adversarios sean gran parte de la diversión.

Orden de combate

Un combate es un enfrentamiento entre dos bandos, un frenesí de choques de armas, fintas, bloqueos, juegos de piernas y lanzamientos de conjuros. El juego organiza el caos del combate en un ciclo de rondas y turnos. Una **ronda** representa unos seis segundos en el mundo de juego. Durante una ronda, cada participante tiene un **turno.** El orden de turnos se determina al principio del combate, cuando todo el mundo tira iniciativa. Una vez que todos han actuado en la ronda, y si ningún bando ha derrotado al otro, la lucha continúa en la siguiente ronda.

Sorpresa

Un grupo de aventureros se cuelan en el campamento de unos bandidos y aparecen entre los árboles para atacarlos. Un cubo gelatinoso se desliza por el pasadizo de un dungeon sin que los aventureros se den cuenta hasta que se traga a uno de ellos. En estas situaciones, un bando de la batalla ha sorprendido al otro.

El director de juego determina si alguno de los bandos puede ser sorprendido. Si ninguno intenta ser sigiloso, ambos son conscientes automáticamente de la presencia del otro. En caso contrario, el director de juego compara las pruebas de Destreza (Sigilo) de los que estén ocultos con las puntuaciones pasivas de Sabiduría (Percepción) del bando opuesto. Cualquier personaje o monstruo que no se percate de una amenaza es sorprendido al inicio del encuentro.

Si eres sorprendido, no puedes moverte ni realizar ninguna acción durante tu primer turno de combate. Un miembro del grupo puede ser sorprendido incluso si otros no lo son.

Iniciativa

La iniciativa determina el orden de turnos durante un combate. Cuando empieza el combate, todos los participantes hacen una prueba de Destreza para determinar su orden de iniciativa. El director de juego hace una tirada por cada grupo de criaturas idénticas, que actuarán al mismo tiempo.

El director de juego ordena a los combatientes, empezando por el que ha obtenido el mayor resultado en la prueba de Destreza hasta el que ha obtenido el menor. Este es el orden en el que deben actuar durante cada ronda y recibe el nombre de «orden de iniciativa». El orden de iniciativa es el mismo de una ronda a otra.

Si hay un empate, el director de juego decide en qué orden actúan las criaturas que controla él, y los jugadores deciden el orden de sus personajes que hayan empatado. El director de juego decide el orden si el empate es entre un monstruo y un personaje jugador. De manera opcional, los jugadores y el director de juego pueden tirar 1d20 por cada personaje empatado para determinar el orden, siendo el primero el que saque el mayor resultado.

Tu turno

Durante tu turno, puedes **moverte** una distancia hasta tu velocidad máxima y **realizar una acción.** Tú decides qué haces primero. Tu velocidad, que a veces recibe el nombre de velocidad caminando, está apuntada en tu hoja de personaje.

Las acciones más comunes que puedes realizar están descritas en la sección «Acciones en combate» (página 176). Muchos rasgos de clase y otras características ofrecen opciones adicionales para las acciones.

La sección «Movimiento y posición» (página 175) indica las reglas para moverse.

Puedes abstenerte de moverte, de realizar una acción o de hacer cualquier cosa en tu turno. Si no puedes decidir qué hacer durante tu turno, considera realizar la acción de retirarse o prepararse, como se indica en «Acciones en combate».

Acciones adicionales

Varios rasgos de clase, conjuros y otras características te permiten realizar acciones adicionales durante tu turno. El rasgo *Acción astuta,* por ejemplo, le permite a un pícaro realizar acciones adicionales. Solo puedes realizar una acción adicional cuando una capacidad, conjuro u otro rasgo especial del juego te digan que puedes hacerlo.

Solo puedes realizar una acción adicional en tu turno, así que debes elegir qué acción adicional usas cuando tengas más de una disponible.

Puedes elegir cuándo haces la acción adicional durante tu turno, a menos que se especifique cuándo tienes que hacerla, y cualquier cosa que te impida realizar acciones también te impide realizar una acción adicional.

Combate paso a paso

1. Determinar si alguien está desprevenido. El director de juego determina si alguno de los implicados en el combate está sorprendido.
2. Establecer posiciones. El director de juego decide dónde se encuentran cada personaje y cada monstruo. Según el orden de marcha de los aventureros o dónde han dicho que se encuentran en la habitación o el lugar que sea, el director de juego determina dónde se encuentran los adversarios (a qué distancia y en qué dirección).
3. Tirar iniciativa. Todos los implicados en el combate tiran iniciativa para determinar el orden de turnos.
4. Actuar en el turno. Cada participante en el combate actúa en su turno en orden de iniciativa.
5. Empezar la siguiente ronda. Cuando todos los combatientes han actuado en su turno, la ronda termina. Repite el paso 4 hasta que acabe el combate.

Otra actividad durante tu turno

En tu turno puedes realizar otros ademanes que no suponen una acción ni moverse, como comunicarte mediante afirmaciones cortas y gestos. También puedes interactuar con un objeto o con el entorno, ya sea mientras te mueves o mientras realizas tu acción. Por ejemplo, podrías abrir una puerta mientras te acercas a un enemigo o desenvainar tu arma como parte de la misma acción que utilices para atacar. Si quieres interactuar con un segundo objeto, necesitas emplear tu acción. Usar algunos objetos mágicos o especiales requiere una acción, como se indica en sus descripciones.

El director de juego puede solicitar que uses una acción para cualquiera de estas actividades cuando sea necesario poner un cuidado especial o cuando presenten un obstáculo inusual. Por ejemplo, tiene sentido usar una acción para abrir una puerta atrancada o para accionar la palanca que baja un puente levadizo.

Reacciones

Algunas capacidades, conjuros o situaciones te permiten realizar una acción especial llamada «reacción». Una reacción es una respuesta instantánea a un desencadenante de algún tipo, la cual puede suceder durante tu turno o durante el de otro. El ataque de oportunidad es el tipo de reacción más común.

Cuando realizas una reacción, no puedes volver a hacer otra hasta tu siguiente turno. Si la reacción interrumpe el turno de otra criatura, esa criatura puede continuar su turno justo después de la reacción.

Movimiento y posición

En combate, los personajes y los monstruos se mueven constantemente, a menudo aprovechando el movimiento y la posición para sacar ventaja. Durante tu turno, puedes moverte una distancia máxima igual a tu velocidad, de acuerdo a las siguientes reglas.

Al moverte puedes saltar, escalar y nadar, bien combinándolo con andar o constituyendo un movimiento entero. Independientemente de cómo te muevas, resta la distancia de cada parte del movimiento a tu velocidad hasta que se agote o hasta que acabes de moverte.

Dividir tu movimiento

Puedes dividir tu movimiento durante tu turno para usar parte de tu velocidad antes y después de tu acción. Por ejemplo, si tienes una velocidad de 30 pies, puedes moverte 10 pies, realizar una acción y luego moverte 20 pies.

Moverse entre ataques

Si realizas una acción que incluye más de un ataque de arma, puedes dividir tu movimiento aún más moviéndote entre esos ataques. Por ejemplo, un guerrero que puede hacer dos ataques con el rasgo *Ataque adicional* y que tiene una velocidad de 25 pies podría moverse 10 pies, hacer un ataque, moverse 15 pies y luego volver a atacar.

Usar diferentes velocidades

Si tienes más de una velocidad, como tu velocidad caminando o tu velocidad volando, puedes cambiar de una velocidad a otra durante tu movimiento. Cuando cambies, resta la distancia que ya te hayas movido a la nueva velocidad. El resultado determina lo lejos que te puedes mover. Si el resultado es 0 o menos, no puedes usar la nueva velocidad durante el movimiento actual.

Por ejemplo, si tienes una velocidad caminando de 30 y una velocidad volando de 60 porque un mago te lanza el conjuro *Volar,* puedes volar 20 pies, andar 10 pies y luego saltar en el aire y volar otros 30 pies.

Terreno difícil

Un combate rara vez tiene lugar en habitaciones vacías o en llanuras desiertas. Cavernas con rocas esparcidas, bosques obstruidos por escaramujos, escaleras inestables… El escenario de una lucha típica contiene terreno difícil.

Cada pie que te muevas en terreno difícil cuesta 1 pie adicional. Esta cifra no se acumula aunque varios elementos del espacio cuenten como terreno difícil.

Muebles bajos, escombros, matorrales, escaleras empinadas, nieve o ciénagas poco profundas son ejemplos de terreno difícil. El espacio de otra criatura, sea hostil o no, también cuenta como terreno difícil.

Interactuar con los objetos que te rodean

Aquí tienes unos pocos ejemplos del tipo de cosas que puedes hacer junto con tu movimiento y tu acción:

- Desenvainar o envainar una espada.
- Abrir o cerrar una puerta.
- Sacar una poción de tu mochila.
- Recoger un hacha que se ha caído.
- Coger una baratija de una mesa.
- Quitarte un anillo del dedo.
- Llevarte algo de comida a la boca.
- Clavar un estandarte en el suelo.
- Sacar unas cuantas monedas de tu faltriquera.
- Beberte una cerveza de un trago.
- Tirar de una palanca o pulsar un interruptor.
- Sacar una antorcha de un aplique en la pared.
- Coger un libro de una estantería a la que alcanzas.
- Apagar una llama pequeña.
- Ponerte una máscara.
- Cubrirte la cabeza con la capucha.
- Poner la oreja en una puerta.
- Darle una patada a una piedra pequeña.
- Girar la llave de una cerradura.
- Golpear el suelo con una pértiga de 10 pies.
- Darle un objeto a otro personaje.

Estar tumbado

A veces los combatientes se encuentran tumbados en el suelo, ya sea porque los han noqueado o porque se han tirado ellos mismos. En el juego están tumbados, un estado que se describe en el capítulo 3 (página 143).

Puedes **tumbarte** sin usar nada de tu velocidad. **Ponerse de pie** requiere más esfuerzo y cuesta una cantidad de movimiento igual a la mitad de tu velocidad. Por ejemplo, si tu velocidad es 30 pies, debes invertir 15 pies en levantarte. No puedes ponerte de pie si no te queda suficiente movimiento o si tu velocidad es 0.

Para moverte mientras estás tumbado, debes **gatear** o usar magia para teleportarte. Moverse 1 pie gateando cuesta 1 pie extra. Gatear 1 pie en terreno difícil cuesta, por tanto, 3 pies.

Moverse alrededor de otras criaturas

Puedes moverte por el espacio de una criatura no hostil, pero solo puedes moverte por el espacio de una criatura hostil si esta es al menos dos categorías de tamaño mayor o menor que tú. Recuerda que el espacio de otra criatura se considera terreno difícil.

Independientemente de que una criatura sea amiga o enemiga, no puedes acabar tu movimiento en su espacio de forma voluntaria.

Si dejas de estar al alcance de una criatura hostil durante tu movimiento, provocas un ataque de oportunidad.

Volar

Las criaturas que pueden volar disfrutan de muchos beneficios de movilidad, pero también deben tener en cuenta el peligro de caerse. Si se noquea a una criatura voladora, su velocidad se reduce a 0 o queda privada de su capacidad para moverse, y cae a menos que tenga la capacidad de planear o de mantenerse en el aire gracias a la magia, como con el conjuro *Volar*.

Tamaño de las criaturas

Cada criatura ocupa una cantidad de espacio diferente. La tabla de categorías de tamaño muestra en cuánto espacio puede actuar de manera efectiva una criatura de un tamaño en particular durante el combate. Algunas veces los objetos usan las mismas categorías de tamaño.

Categorías de tamaño

Tamaño	Espacio
Diminuto	2,5 por 2,5 pies
Pequeño	5 por 5 pies
Mediano	5 por 5 pies
Grande	10 por 10 pies
Enorme	15 por 15 pies
Gargantuesco	20 por 20 pies o más

Espacio

El espacio de una criatura es el área en pies en que puede actuar de manera efectiva durante el combate, no una expresión de sus dimensiones físicas. Una criatura Mediana típica no tiene 5 pies de ancho, por ejemplo, pero puede maniobrar en un espacio de esa anchura. Si un gran trasgo Mediano está de pie en el quicio de una puerta de 5 pies de anchura, otras criaturas no podrán cruzarla a menos que el gran trasgo se lo permita.

El espacio de una criatura también refleja el área que necesita para luchar de manera efectiva, por lo que el número de criaturas que pueden rodearla en combate tiene un límite. Asumiendo que los combatientes sean Medianos, en un radio de 5 pies pueden luchar hasta 8 criaturas.

Dado que las criaturas más grandes abarcan más espacio, el número de ellas que pueden rodear a otra criatura es menor. Si 5 criaturas Grandes rodean a una Mediana o más pequeña, quedará poco espacio para nadie más. En cambio, hasta 20 criaturas Medianas pueden rodear a una Gargantuesca.

Apretujarse en un espacio más pequeño

Una criatura puede apretujarse en un espacio correspondiente a un tamaño un nivel menor que el suyo. Por ejemplo, una criatura Grande puede apretujarse en un pasadizo que solo tiene 5 pies de ancho. Para esto, la criatura debe gastar 1 pie adicional por cada pie que se mueva ahí y tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las tiradas de salvación de Destreza. Las tiradas de ataque que se hagan contra ella tienen ventaja.

Acciones en combate

Cuando haces una acción en tu turno, puedes elegir una de la enumeración siguiente, una que consigas gracias a tu clase o un rasgo especial o una que improvises. Muchos monstruos tienen opciones de ataque propias en sus bloques de estadísticas.

Cuando describes una acción que no se detalla en ningún lugar de las reglas, el director de juego decide si esa acción es posible y qué tipo de tirada necesitas hacer para determinar si tienes éxito o no.

Ataque

La acción más común que se realiza en combate es el ataque, ya estés blandiendo una espada, disparando una flecha con un arco o dando puñetazos. Con esta acción, haces un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia. En la sección «Realizar un ataque» (página 177) encontrarás las reglas para ello.

Algunos rasgos, como el *Ataque adicional* del guerrero, permiten hacer más de un ataque con esta acción.

Ayudar

Puedes prestar tu ayuda a otra criatura para que realice una tarea. Con esta acción, la criatura a la que ayudas tiene ventaja en la siguiente prueba de característica que haga para realizar la tarea con la que la estás ayudando, siempre y cuando haga la prueba antes de que empiece tu siguiente turno.

Por otro lado, puedes ayudar a una criatura amistosa a atacar a una criatura que se encuentre a menos de 5 pies de ti, haciendo una finta, distrayendo al objetivo o participando de otro modo para que el ataque de tu aliado sea más efectivo. Si tu aliado ataca al objetivo antes de tu siguiente turno, la tirada de ataque tiene ventaja.

Buscar

Cuando realizas la acción de buscar, dedicas tu atención a encontrar algo. Dependiendo de la naturaleza de tu búsqueda, el director de juego puede pedirte que hagas una tirada de Sabiduría (Percepción) o Inteligencia (Investigación).

Esconderse

Cuando realizas la acción de esconderse, haces una prueba de Destreza (Sigilo) en un intento por esconderte, de acuerdo a las reglas correspondientes. Si tienes éxito, consigues ciertos beneficios, como se describe en la sección «Objetivos y atacantes ocultos» (página 177).

Esprintar

Cuando realizas una acción de esprintar, consigues tanto movimiento adicional como tu velocidad después de aplicar cualquier modificador. Con una velocidad de 30 pies, por ejemplo, puedes moverte hasta 60 pies en tu turno si esprintas.

Cualquier aumento o descenso de tu velocidad cambia este movimiento adicional en la misma cantidad. Si tu velocidad de 30 pies se reduce a 15, por ejemplo, puedes moverte hasta 30 pies en tu turno si esprintas.

Esquivar

Cuando realizas una acción de esquivar, te centras completamente en evitar ataques. Hasta el principio de tu siguiente turno, cualquier tirada de ataque que hagan contra ti tiene desventaja si puedes ver al atacante, y cualquier tirada de salvación de Destreza que realices tiene ventaja. Pierdes este beneficio si te quedas incapacitado (como se explica en la página 143) o si tu velocidad se reduce a 0.

Lanzar un conjuro

Los lanzadores de conjuros como los magos o los clérigos, así como muchos monstruos, tienen acceso a conjuros y pueden usarlos para conseguir mejores efectos en combate. Cada conjuro tiene un tiempo de lanzamiento, que puede ser una acción, una reacción, minutos o incluso horas. Lo normal es que sea una acción, así que el lanzador puede usar su acción de combate para lanzarlo.

Prepararse

Algunas veces quieres anticiparte a un enemigo o esperar a que se dé una circunstancia en particular para actuar. Para hacerlo, puedes realizar la acción de prepararse, que te permite actuar usando tu reacción antes de que empiece tu siguiente turno.

Primero decide qué circunstancia predecible desencadena tu reacción. Luego, elige la acción que vas a realizar o la distancia que te vas a mover en respuesta a ello. Algunos ejemplos son:

«Si el sectario camina sobre la trampilla, moveré la palanca que la abre» y «Si el trasgo se me acerca, me muevo».

Cuando el desencadenante tenga lugar, puedes realizar tu reacción inmediatamente o ignorarlo. Recuerda que solo puedes realizar una reacción por ronda.

Cuando preparas un conjuro, lo lanzas con normalidad, pero guardas su energía y la liberas con tu reacción cuanto tiene lugar el desencadenante. Para poder preparar un conjuro, este debe tener un tiempo de lanzamiento de una acción, y contener su magia requiere concentración. Si te desconcentras, el conjuro se disipa sin tener efecto. Por ejemplo, si te estás concentrando en el conjuro *Telaraña* y preparas el conjuro *Proyectil mágico*, tu *Telaraña* se termina, y, si recibes daño antes de liberar *Proyectil mágico* con tu reacción, perderás la concentración.

Retirarse

Si realizas la acción de retirarse, tu movimiento no provoca ataques de oportunidad durante el resto del turno.

Usar un objeto

Normalmente interactúas con los objetos mientras estás haciendo otra cosa, como cuando desenvainas una espada como parte de un ataque. Cuando usar un objeto requiere una acción, realizas la acción de usar un objeto. También la debes realizar cuando quieras interactuar con más de un objeto durante tu turno.

Realizar un ataque

Cuando usas un arma de combate cuerpo a cuerpo, disparas un arma a distancia o haces una tirada de ataque como parte de un conjuro, el ataque tiene una estructura simple.

1. **Elegir un objetivo.** Elige un objetivo dentro de tu alcance: una criatura, un objeto o un lugar.
2. **Determinar los modificadores.** El director de juego determina si el objetivo está a cubierto y si tú tienes ventaja o desventaja sobre él. Además, los conjuros, las capacidades especiales y otros efectos pueden aplicar penalizadores o bonificadores a tu tirada de ataque.
3. **Resolver el ataque.** Haces la tirada de ataque. Si sacas éxito, haces la tirada de daño, a menos que las reglas del ataque en particular especifiquen otra cosa. Algunos ataques causan efectos especiales además o aparte del daño.

Si existe alguna duda sobre si lo que vas a hacer cuenta como ataque, la regla es simple: si haces una tirada de ataque, haces un ataque.

Tiradas de ataque

Cuando haces un ataque, tu tirada de ataque determina si el ataque acierta o falla. Para hacer una tirada de ataque, tira 1d20 y añade los modificadores apropiados. Si el resultado de la tirada más los modificadores es igual o superior a la Clase de Armadura (CA) del objetivo, el ataque acierta. La CA de un personaje se determina en el momento de su creación, mientras que la CA de un monstruo aparece en su bloque de estadísticas.

Modificadores a la tirada

Cuando un personaje hace una tirada de ataque, los modificadores a la tirada más comunes son el modificador por característica y el bonificador por competencia. Cuando un monstruo hace una tirada de ataque, usa el modificador que se indica en su bloque de estadísticas.

Modificador por característica. El modificador por característica que se utiliza para los ataques con armas cuerpo a cuerpo es el de Fuerza y para los ataques con armas a distancia se utiliza Destreza. Las armas que tienen la propiedad de sutileza o arrojadiza no siguen esta regla. Algunos conjuros también requieren una tirada de ataque. El modificador por característica que se usa en este caso depende de la característica para lanzar conjuros del lanzador.

Bonificador por competencia. Añades tu bonificador por competencia a tu tirada de ataque cuando usas un arma con la que tienes competencia, así como cuando atacas con un conjuro.

Sacar 1 o 20

Algunas veces, el destino bendice o maldice a un combatiente, haciendo que un novato acierte o que un veterano falle. Si el resultado del d20 que se lanza para el ataque es 20, el ataque acierta independientemente de los modificadores o de la CA del objetivo. Esto se llama golpe crítico. Si el resultado del d20 es 1, el ataque falla independientemente de los modificadores o de la CA del objetivo.

Objetivos y atacantes ocultos

Los combatientes a veces intentan pasar desapercibidos ante sus enemigos escondiéndose, lanzando un conjuro de invisibilidad o acechando en la oscuridad.

Cuando atacas a un objetivo que no puedes ver, tienes desventaja en la tirada de ataque. Esto se aplica independientemente de que adivines dónde se encuentra el objetivo o de que estés apuntando a una criatura que puedes oír pero no ver. Si el objetivo no está donde has apuntado, fallas automáticamente, pero normalmente el director de juego solo te dirá que el ataque ha fallado, no si has adivinado dónde se encuentra el objetivo.

Cuando una criatura no puede verte, tienes ventaja en las tiradas de ataque que hagas contra ella. Si estás escondido (ni te oye ni te ve) cuando haces una tirada de ataque, desvelas tu localización cuando el ataque acierta o falla.

Ataques a distancia

Cuando disparas un arco o una ballesta, lanzas un hacha de mano o lanzas proyectiles para golpear a un enemigo que está alejado de ti, haces un ataque a distancia. En el caso de un monstruo, puede disparar espinas con la cola. Muchos conjuros también implican hacer un ataque a distancia.

Distancia

Solo puedes hacer ataques a distancia contra objetivos que se encuentren dentro de una distancia específica. Si un ataque a distancia, como el que haces con un conjuro, tiene una única distancia, no puedes atacar a un objetivo más allá de ella.

Algunos ataques a distancia, como los que se hacen con un arco largo o con un arco corto, tienen dos distancias: el número menor es la distancia normal y el número mayor, la distancia larga. Tu tirada de ataque tiene desventaja cuando tu objetivo está más allá de la distancia normal y no puedes atacar a objetivos que estén más lejos que la distancia larga.

Ataques a distancia en combate cuerpo a cuerpo

Llevar a cabo un ataque a distancia es más difícil cuando el enemigo está a tu lado. Cuando haces un ataque a distancia con un arma, un conjuro u otros medios, tienes desventaja en la tirada si estás a menos de 5 pies de una criatura hostil que puedas ver y que no esté incapacitada.

Ataques cuerpo a cuerpo

En los combates cuerpo a cuerpo, un ataque de este tipo te permite atacar a un enemigo dentro de tu alcance. Un ataque cuerpo a cuerpo normalmente usa un arma de mano, como una espada, un martillo de guerra o un hacha. Un monstruo típico hace un ataque cuerpo a cuerpo cuando ataca con sus garras, cuernos, dientes, tentáculos u otras partes del cuerpo. Algunos conjuros también implican hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

La mayoría de las criaturas tienen un alcance de 5 pies, así que pueden atacar a objetivos que se encuentren a menos de 5 pies de ellos cuando hagan el ataque cuerpo a cuerpo. Algunas criaturas (normalmente las que tienen un tamaño mayor a Mediano) pueden hacer ataques cuerpo a cuerpo con un alcance mayor de 5 pies, como se indica en sus descripciones.

En lugar de usar un arma para hacer el ataque, puedes hacer un golpe sin armas: un puñetazo, una patada, un cabezazo o un golpe contundente similar (ninguno de los cuales cuenta como un arma). Si aciertas, un golpe sin armas inflige daño contundente igual a 1 + tu modificador por Fuerza. Tienes competencia en tus golpes sin armas.

Ataques de oportunidad

En un combate, todo el mundo está constantemente buscando una oportunidad para golpear a un enemigo que está huyendo o que pasa por su lado. Tales ataques reciben el nombre de ataque de oportunidad.

Puedes realizar un ataque de oportunidad cuando una criatura hostil que puedes ver se aleja de tu alcance. Para hacer el ataque de oportunidad, usas tu reacción para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra la criatura que lo provoca. El ataque tiene lugar justo antes de que la criatura deje de estar a tu alcance.

Puedes evitar provocar un ataque de oportunidad utilizando la acción de retirarse. Tampoco puedes provocar un ataque de oportunidad cuando te teleportas o cuando alguien o algo te mueve sin que uses tu movimiento, acción o reacción. Por ejemplo, no provocas un ataque de oportunidad si una explosión te lanza fuera del alcance de un enemigo o si la gravedad hace que caigas lejos de él.

Lucha con dos armas

Cuando realizas una acción de ataque y atacas con un arma cuerpo a cuerpo ligera que lleves en una mano, puedes usar una acción adicional para atacar con un arma cuerpo a cuerpo ligera diferente que lleves en la otra mano. No sumas tu modificador por característica al daño del ataque adicional, a menos que ese modificador sea negativo.

Si un arma tiene la propiedad «arrojadiza», puedes arrojarla en lugar de hacer un ataque cuerpo a cuerpo con ella.



Presa

Cuando quieras agarrar a una criatura o someterla, puedes usar una acción de ataque para hacer un ataque cuerpo a cuerpo especial: una presa. Si puedes hacer varios ataques con la acción de ataque, este cuenta como uno de ellos.

El objetivo al que le haces una presa no debe ser de más de un tamaño superior al tuyo, debe estar dentro de tu alcance y tú debes tener al menos una mano libre. Para agarrar al objetivo, haces una prueba de presa en lugar de una tirada de ataque: una prueba de Fuerza (Atletismo) enfrentada a una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) del objetivo (el objetivo elige qué característica utiliza). Si tienes éxito, el objetivo adquiere el estado agarrado (ver página 142, donde se especifican las cosas que ponen fin al estado). Puedes liberar al objetivo cuando quieras (no se requiere ninguna acción).

Escapar de una presa. Una criatura agarrada puede usar su acción para escapar. Para hacerlo, debe tener éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) enfrentada a una prueba tuya de Fuerza (Atletismo).

Mover a una criatura agarrada. Cuando te mueves, puedes arrastrar o llevar contigo a la criatura agarrada, pero tu velocidad se reduce a la mitad, a menos que la criatura sea dos o más tamaños menor que tú.

Empujar a una criatura

Usando la acción de ataque, puedes hacer un ataque cuerpo a cuerpo especial para empujar a una criatura, ya sea para tumbarla o para alejarla de ti. Si puedes hacer varios ataques con la acción de ataque, este cuenta como uno de ellos.

El objetivo al que empujas no debe ser de más de un tamaño mayor que tú y debe estar dentro de tu alcance. En lugar de hacer una tirada de ataque, haces una prueba de Fuerza (Atletismo) enfrentada a una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) del objetivo (este elige qué característica usa). Si ganas el enfrentamiento, puedes tumbar al objetivo o alejarlo 5 pies de ti.

Cobertura

Los muros, los árboles, las criaturas y otros obstáculos pueden ofrecer cobertura durante el combate, lo que hace que sea más difícil herir a un objetivo. Un objetivo puede beneficiarse de la cobertura solo cuando un ataque u otro efecto se origine en el lado opuesto de la cobertura.

Existen tres grados de cobertura. Si un objetivo está detrás de varias fuentes de cobertura, solo se aplica el grado de cobertura que proteja más; los grados no se suman. Por ejemplo, si el objetivo está detrás de una criatura que le da cobertura media y de un tronco que le da tres cuartos, el objetivo tiene tres cuartos de cobertura.

- La **cobertura media** otorga un bonificador de +2 a la CA y a las tiradas de salvación de Destreza. Un objetivo tiene cobertura media si un obstáculo cubre al menos la mitad de su cuerpo. Por ejemplo, un muro bajo, un mueble grande, un tronco estrecho o una criatura, independientemente de si es amiga o enemiga.
- **Tres cuartos de cobertura** otorgan un bonificador de +5 a la CA y a las tiradas de salvación de Destreza. Un objetivo tiene tres cuartos de cobertura si un obstáculo cubre al menos tres cuartos de su cuerpo. Por ejemplo, un rastrillo, una aspillera o un tronco de árbol grueso.
- Alguien con **cobertura total** no puede ser objetivo de un ataque o un conjuro, aunque sí le puede afectar alguno si está dentro de su área de efecto. Un objetivo tiene cobertura total si un obstáculo lo cubre completamente.

Enfrentamientos en combate

El combate a veces implica enfrentar tu destreza a la de tu enemigo. Tales desafíos se representan mediante un enfrentamiento. Esta sección incluye los enfrentamientos más comunes que requieren una acción en combate: hacer una presa y empujar a una criatura. El director de juego puede usar estos enfrentamientos como modelos para improvisar otros.

Daño y curación

Las heridas y el riesgo de muerte son compañeros de viaje de aquellos que se dedican a explorar mundos de fantasía. La estocada de una espada, una flecha en el lugar adecuado o un estallido de llamas del conjuro *Bola de fuego* pueden dañar e incluso matar a las criaturas más resistentes.

Puntos de golpe

Los puntos de golpe representan una combinación de resistencia física y mental, la voluntad de vivir y la suerte. Las criaturas con más puntos de golpe son más difíciles de matar y las que tienen menos son más frágiles.

El número actual de puntos de golpe de una criatura (normalmente llamado solo «puntos de golpe») puede ser cualquier número desde el máximo de puntos de golpe de la criatura hasta 0. Este número cambia con frecuencia conforme la criatura sufre daño o se cura.

Cuando una criatura sufre daño, este se resta de sus puntos de golpe. Perder puntos de golpe no tiene efecto en las capacidades de una criatura hasta que estos se reduzcan a 0.

Tiradas de daño

Cada arma, conjuro y capacidad de un monstruo para hacer daño especifica la cantidad de daño que inflige. Tiras el dado o los dados de daño, añades los modificadores y aplicas el daño a tu objetivo. Armas mágicas, capacidades especiales y otros factores pueden concederte un bonificador al daño. Con los penalizadores, es posible infligir 0 puntos de daño, pero nunca un daño negativo.

Cuando atacas con un **arma,** añades al daño tu modificador por característica (el mismo que se usa para la tirada de ataque). Los **conjuros** indican qué dados tirar para el daño y si hay que añadir modificadores.

Si un conjuro u otro efecto infligen daño a más de un objetivo al mismo tiempo, tira el daño una vez para todos ellos. Por ejemplo, cuando un mago lanza *Bola de fuego* o *Golpe de llamas,* el daño del conjuro es el mismo para todas las criaturas a las que ha alcanzado la explosión.

Golpe crítico

Cuando sacas un golpe crítico, tiras dados adicionales para el daño del ataque. Tira los dados del daño dos veces y súmalos. Luego añade cualquier modificador relevante con normalidad. Para agilizar la partida, puedes lanzar todos los dados a la vez. Por ejemplo, si sacas un crítico con una daga, tira 2d4 por el daño en lugar de 1d4 y luego añade los modificadores por característica relevantes. Si el ataque implica otros dados de daño, como los del rasgo de pícaro *Ataque furtivo,* tira también esos dados dos veces.

Tipos de daño

Los ataques, conjuros y otros efectos dañinos infligen diferentes tipos de daño. Estos no tienen reglas por sí mismos, pero hay otras reglas que se basan en ellos, como la resistencia al daño (sección siguiente). A continuación encontrarás los tipos de daño, junto con ejemplos para ayudar al director de juego a la hora de asignar un tipo de daño a un efecto nuevo.

Ácido. El aliento corrosivo de un dragón negro y las enzimas disolventes que segrega un pudin negro infligen daño de ácido.

Contundente. Los ataques de fuerza contundentes (martillos, caídas, opresiones y similares) infligen daño contundente.

Cortante. Las espadas, las hachas y las garras de los monstruos infligen daño cortante.

Frío. El hielo infernal que radia de la lanza de hielo de un demonio y el frígido estallido del aliento de un dragón blanco infligen daño de frío.

Fuego. Los dragones rojos escupen fuego y muchos conjuros invocan llamas que infligen daño de fuego.

Fuerza. La fuerza es pura energía mágica acumulada en forma de daño. La mayoría de los efectos que infligen daño de fuerza son conjuros, incluyendo *Proyectil mágico* o *Arma espiritual.*

Necrótico. El daño necrótico, que infligen ciertos no muertos y conjuros como *Toque helado,* marchitan la materia e incluso el alma.

Perforante. Los ataques que pinchan y empalan, como los de las lanzas y los mordiscos de monstruos, infligen daño perforante.

Psíquico. Las capacidades mentales como la explosión psiónica del azotamentes infligen daño psíquico.

Radiante. El daño radiante, infligido por el conjuro *Golpe de llamas* del clérigo o el arma destructora de un ángel, abrasa la carne como si fuera fuego y sobrecarga el espíritu con poder.

Relámpago. El conjuro *Golpe de rayo* y el aliento de un dragón azul infligen daño de relámpago.

Trueno. Una violenta explosión de sonido, como el efecto del conjuro *Onda atronadora,* inflige daño de trueno.

Veneno. Los picotazos venenosos y el gas tóxico del aliento de un dragón verde infligen daño de veneno.

Resistencia y vulnerabilidad al daño

Algunas criaturas y objetos son extremadamente difíciles o inusualmente fáciles de herir con ciertos tipos de daño. Si una criatura o un objeto tiene **resistencia** a un tipo de daño, el daño de este tipo se divide por dos contra dicha criatura u objeto. Si tiene **vulnerabilidad** a un tipo de daño, este se duplica.

La resistencia y la vulnerabilidad se aplican después de todos los modificadores al daño. Por ejemplo, una criatura resistente al daño contundente es alcanzada por un ataque que inflige 25 puntos de daño contundente. La criatura también se encuentra dentro de un aura mágica que reduce todo tipo de daño en 5. Al primer daño de 25 puntos se le resta 5 y luego se divide entre dos, así que la criatura sufre 10 puntos de daño.

Varias circunstancias de resistencia o vulnerabilidad que afecten al mismo tipo de daño cuentan solo como una. Por ejemplo, si una criatura tiene resistencia al fuego y al daño no mágico, el daño de un fuego no mágico se reduce a la mitad, no tres cuartos.

Curación

A menos que el resultado sea la muerte, el daño no es permanente. Incluso la muerte es reversible gracias a la magia poderosa. Descansar puede restaurar los puntos de golpe de una criatura, y los métodos mágicos como el conjuro *Curar heridas* o una de curación pueden eliminar daño en un instante.

Cuando una criatura recibe curación de cualquier tipo, los puntos de golpe que recupera se suman a sus puntos de golpe actuales. Los puntos de golpe de una criatura no pueden exceder su máximo de puntos de golpe, así que los puntos de golpe recuperados que superen esa cantidad se pierden. Por ejemplo, un druida cura a un explorador y le concede 8 puntos de golpe; si el explorador ahora tiene 14 puntos de golpe y su máximo es 20, solo recupera 6 puntos gracias al druida, no 8.

Una criatura que ha muerto no puede recuperar puntos de golpe hasta que la magia, como el conjuro *Revivificar,* la haya devuelto a la vida.

Cuando los puntos de golpe se reducen a 0

Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0, o mueres inmediatamente o te quedas inconsciente, como se explica a continuación.

Muerte instantánea

El daño masivo puede matarte instantáneamente. Cuando el daño reduce tus puntos de golpe a 0 y todavía queda daño, mueres si el daño restante es igual o superior a tu máximo de puntos de golpe. Por ejemplo, un clérigo con un máximo de 12 puntos de golpe tiene actualmente 6 puntos. Si recibe 18 puntos de daño de un ataque, sus puntos de golpe se reducen a 0, pero quedan 12 puntos de daño. Debido a que el daño restante es igual a sus puntos de golpe máximos, el clérigo muere.

Quedar inconsciente

Si el daño reduce a 0 tus puntos de golpe y no te mata, caes inconsciente (ver página 143). Dejas de estar inconsciente en cuanto recuperes puntos de golpe.

Tirada de salvación contra muerte

Cuando empiezas tu turno con 0 puntos de golpe, debes hacer una tirada de salvación especial, que recibe el nombre de tirada de salvación contra muerte, para determinar si te acercas más a la muerte o si te mantienes aferrado a la vida. A diferencia de otras tiradas de salvación, esta no está ligada a ninguna puntuación de característica. Ahora estás en manos del destino, solo te ayudan los conjuros y los rasgos que mejoran tus posibilidades de tener éxito en una tirada de salvación.

Tira 1d20. Si el resultado es 10 o mayor, tienes éxito. Si no, fallas. Cada éxito o fallo no tiene efecto por sí mismo, sino que, con tu tercer éxito, te estabilizas (ver a continuación) y, con tu tercer fallo, mueres. Los éxitos y los fallos no tienen por qué ser consecutivos; lleva un registro de ambos hasta que tengas tres de cualquier tipo. La cuenta de ambos vuelve a cero si recuperas puntos de golpe o te estabilizas.

Sacar 1 o 20. Cuando haces una tirada de salvación contra muerte y sacas 1 en 1d20, se considera como dos fallos. Si sacas 20, recuperas 1 punto de golpe.

Daño con 0 puntos de golpe. Si recibes daño mientras tus puntos de golpe están a 0, se considera que tienes un fallo en una tirada de salvación contra muerte. Si el daño es de un golpe crítico, se considera dos fallos. Si el daño es igual o excede tu máximo de puntos de golpe, mueres inmediatamente.

Estabilizar a una criatura

El mejor modo de salvar a una criatura con 0 puntos de golpe es curándola. Si no es posible hacerlo, al menos se la puede estabilizar para que no muera si falla una tirada de salvación contra muerte. Puedes usar tu acción para aplicar primeros auxilios a una criatura inconsciente e intentar estabilizarla, lo cual requiere que tengas éxito en una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 10.

Una criatura **estabilizada** no tiene que hacer tiradas de salvación contra muerte, incluso si tiene 0 puntos de golpe, pero sí permanece inconsciente. Si recibe daño, deja de estar estabilizada y debe empezar a hacer tiradas de salvación contra muerte. Una criatura estabilizada pero no curada recupera 1 punto de golpe cada 1d4 horas.

La muerte de los monstruos

La mayoría de directores de juego hacen que los monstruos mueran instantáneamente si sus puntos de golpe bajan a 0, en lugar de hacer que caigan inconscientes y que hagan tiradas de salvación contra muerte. Los villanos poderosos y los personajes no jugadores especiales suelen ser la excepción; el director de juego podría hacer que siguieran las mismas reglas que los personajes jugadores.

Noquear a una criatura

Algunas veces querrás incapacitar a un enemigo en lugar de infligirle un golpe mortal. Cuando un atacante reduce los puntos de golpe de una criatura a 0 con un ataque cuerpo a cuerpo, puede noquearla en el momento en que inflige el daño. La criatura se queda inconsciente, pero estable.

Puntos de golpe temporales

Algunos conjuros y capacidades especiales confieren puntos de golpe temporales, que no son puntos de golpe actuales, sino una especie de amortiguador de daño, una reserva de puntos de golpe que protege de las heridas.

Cuando tienes puntos de golpe temporales y recibes daño, pierdes estos antes que los puntos de golpe normales. Por ejemplo, si tienes 5 puntos de golpe temporales y recibes 7 puntos de daño, pierdes los puntos de daño temporales y luego recibes 2 puntos de daño.

Dado que los puntos de golpe temporales son independientes de los puntos de golpe actuales, pueden exceder tu máximo de puntos de golpe. Por tanto, un personaje puede tener todos sus puntos de golpe y recibir puntos de golpe temporales.

Los puntos de golpe temporales no se pueden curar ni acumular. Si tienes puntos de golpe temporales y recibes más, tienes que decidir si te quedas con los que ya tienes o con los nuevos. Por ejemplo, si un conjuro te concede 12 puntos de golpe temporales cuando ya tienes 10, puedes elegir tener 12 o 10, pero no 22.

Si tienes 0 puntos de golpe, recibir puntos de golpe temporales no hace que recuperes la consciencia ni que te estabilices. Todavía puedes absorber con ellos el daño que recibas mientras estés en este estado, pero solo la verdadera curación puede salvarte.

A menos que un rasgo que te conceda puntos de golpe temporales indique que tengan una duración, estos duran hasta que se agotan o hasta que hagas un descanso prolongado.

Combatir desde una montura

Un caballero que carga montado en un caballo de guerra, un mago que lanza conjuros montado sobre un grifo o un clérigo que se eleva en el cielo sobre un pegaso disfrutan de los beneficios de la velocidad y movilidad que puede ofrecer una montura. Una criatura voluntaria de al menos un tamaño mayor que tú y que tenga la anatomía apropiada puede servir como montura, usando las siguientes reglas.

Montar y desmontar

Una vez durante tu movimiento, puedes montar o desmontar de una criatura que esté a menos de 5 pies de ti gastando una cantidad de movimiento igual a la mitad de tu velocidad. Por ejemplo, si tu velocidad es 30 pies, debes gastar 15 pies para montarte en un caballo. No puedes hacerlo si no te quedan 15 pies de movimiento o si tu velocidad es 0.

Si un efecto desplaza tu montura contra su voluntad mientras estás sobre ella, debes superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 para no caer de la montura y quedar tumbado en un espacio a menos de 5 pies de ella. Si te derriban mientras estás montado, también debes hacer esta tirada de salvación. Si tu montura es derribada, puedes usar tu reacción para desmontar mientras se cae y aterrizar de pie. Si no, te desmontas y te quedas tumbado en un espacio a menos de 5 pies de ella.

Controlar una montura

Mientras estás montado, tienes dos opciones: controlar la montura o dejar que actúe como quiera (las criaturas inteligentes, como los dragones, actúan de manera independiente). Solo puedes controlar una montura si ha sido entrenada para llevar un jinete, como, se sobreentiende, los caballos domesticados, los burros y bestias similares. Cuando controlas una montura, su iniciativa se ajusta a la tuya, se mueve en la dirección que le ordenes y solo tiene tres acciones posibles: esprintar, retirarse y esquivar. La montura puede moverse y actuar desde el turno en que te subes a ella.

Una montura independiente mantiene su lugar en el orden de iniciativa. Llevar un jinete no le supone ninguna restricción a las acciones que puede realizar y se mueve y actúa a voluntad: puede huir del conflicto, correr al ataque, devorar a un enemigo malherido o incluso actuar en contra de tus deseos.

Con cualquiera de los dos tipos de montura, si esta provoca un ataque de oportunidad mientras estás sobre ella, el atacante puede elegir si su objetivo eres tú o la montura.

Combatir bajo el agua

Cuando los aventureros persiguen a sajuaguines que vuelven a sus hogares submarinos, luchan contra tiburones en pecios antiguos o se encuentran en una habitación inundada de un dungeon, deben luchar en un entorno exigente. Bajo el agua se aplican las siguientes reglas.

Al hacer un **ataque con un arma cuerpo a cuerpo,** una criatura que no tenga velocidad nadando (ya sea natural o mágica) tiene desventaja en la tirada de ataque a menos que el arma sea una daga, una jabalina, una espada corta, una lanza o un tridente.

Un **ataque con un arma a distancia** falla automáticamente por debajo de la distancia normal del arma. Incluso contra un objetivo que se encuentra dentro de la distancia normal, la tirada de ataque tiene desventaja a menos que sea una ballesta, una red o un arma arrojadiza como una jabalina (incluyendo una lanza, un tridente o un dardo).

Las criaturas y los objetos sumergidos en agua tienen resistencia al daño por fuego.





Capítulo Cinco
Magia

En este capítulo descubrirás...

- Qué es un conjuro.
- Cuál es la diferencia entre conjuros, trucos y rituales.
- Qué aspectos deben considerarse en el lanzamiento de conjuros.
- Cuáles son los conjuros disponibles según la clase de personaje.
- Los diferentes conjuros de este juego.
- Qué son los objetos mágicos y los artefactos.
- Ejemplos de objetos mágicos y artefactos, tanto generales como específicos para Voldor, el escenario de campaña presentado en este manual.



La magia impregna las ambientaciones de fantasía y suele aparecer en forma de conjuros. Esta sección te ofrece las reglas para lanzar conjuros. Las diferentes clases de personaje aprenden y preparan sus conjuros a su manera, y los monstruos usan conjuros de formas únicas. Independientemente de cuál sea su fuente, un conjuro sigue las siguientes reglas.

¿Qué es un conjuro?

Un conjuro es un efecto mágico, una forma única de moldear las energías mágicas que envuelven el multiverso en una expresión específica y limitada. Al lanzar un conjuro, se pulsan los flecos invisibles de la magia pura que envuelve el mundo, se colocan de un modo determinado siguiendo un patrón, se los hace vibrar de una forma específica y se los libera para que desencadenen el efecto deseado, todo ello en apenas unos segundos en la mayoría de los casos.

Los conjuros pueden ser herramientas versátiles, armas o custodias protectoras. Pueden infligir daño o curar, imponer o eliminar estados (ver página 142), drenar la energía vital y devolver la vida a los muertos. A lo largo de la historia del multiverso se han creado miles y miles de conjuros y muchos de ellos se olvidaron hace mucho. Algunos pueden estar aún escritos en mugrientos libros de conjuros escondidos en antiguas ruinas o atrapados en las mentes de dioses muertos, y quizá algún día alguien que haya amasado el poder y la sabiduría suficientes pueda reinventarlos.

Nivel de conjuro

Cada conjuro tiene un nivel que va de 0 a 9. El nivel de conjuro es un indicador de lo poderoso que es, desde el humilde pero aun así impresionante *Proyectil mágico* de nivel 1 hasta el impactante *Deseo* de nivel 9. Los trucos, conjuros simples pero poderosos que se lanzan de memoria, son de nivel 0. Cuanto más alto es el nivel de un conjuro, de mayor nivel se debe ser para usarlo.

El nivel de conjuro y el nivel de personaje no se corresponden de manera directa. Normalmente, para poder lanzar un conjuro de nivel 9 un personaje tiene que ser de al menos nivel 17, no 9.

Conjuros conocidos y preparados

Antes de poder usar un conjuro, se debe memorizar o tener acceso a él mediante un objeto mágico. Los miembros de algunas clases, como los bardos y hechiceros, conocen una lista limitada de conjuros que tienen memorizados. Esto mismo se aplica a los monstruos que usan magia. Otros lanzadores, como los clérigos y los magos, llevan a cabo un proceso de preparación de conjuros que varía de una clase a otra, como se detalla en sus descripciones. En cualquier caso, el número de conjuros que un lanzador puede retener en la memoria depende del nivel del personaje.

Espacios de conjuro

Independientemente de cuántos conjuros conozca o prepare un lanzador, solo puede lanzar un número limitado antes de descansar. Manipular el tejido de la magia y canalizar su energía, incluso con un conjuro simple, es agotador tanto física como mentalmente, sobre todo cuanto más alto es el nivel de conjuro. En la descripción de cada clase (excepto en el brujo) se incluye una tabla que muestra cuántos espacios de conjuro de cada nivel puede usar un personaje según su nivel. Por ejemplo, la maga de nivel 3 Umara tiene cuatro espacios de conjuro de nivel 1 y dos de nivel 2.

Cuando un personaje lanza un conjuro, gasta un espacio de ese nivel de conjuro o de uno superior, «llenando» todo el espacio con el conjuro. Puedes pensar en un espacio de conjuro como una muesca de un tamaño determinado: pequeña si es de nivel 1 y más grande si es de mayor nivel. Un conjuro de nivel 1 entra en un espacio de mayor tamaño, pero uno de nivel 9 solo entra en un espacio de nivel 9. Así, cuando Umara lanza *Proyectil mágico,* un conjuro de nivel 1, gasta uno de sus cuatro espacios de nivel 1 y le quedan tres.

Todos los espacios de conjuro se recuperan al terminar un descanso prolongado.

Algunos personajes y monstruos tienen capacidades especiales que les permiten lanzar conjuros sin usar espacios de conjuro, como un monje que sigue la senda de los cuatro elementos, un brujo que elije determinadas invocaciones sobrenaturales o un diablo de la sima de los Nueve Infiernos.

Lanzar conjuros a un nivel superior

Cuando se lanza un conjuro usando un espacio de un nivel superior al del conjuro, el conjuro asume ese nivel superior para ese lanzamiento. Por ejemplo, si Umara lanza *Proyectil mágico* usando uno de sus espacios de nivel 2, ese *Proyectil mágico* es de nivel 2: el conjuro se «expande» para llenar el espacio en el que se le ha colocado. Algunos conjuros, como *Proyectil mágico* o *Curar heridas,* tienen efectos más poderosos cuando se lanzan a un nivel superior, como se detalla en su descripción.

Trucos

Un truco es un conjuro que se puede lanzar a voluntad, sin usar un espacio de conjuro y sin tenerlo preparado de antemano. La práctica ha grabado este conjuro en la mente del lanzador y lo ha imbuido con la magia necesaria para producir el efecto una y otra vez. El nivel de conjuro de un truco es 0.

Rituales

Ciertos conjuros tienen la etiqueta «ritual». Estos conjuros se pueden lanzar siguiendo las reglas habituales para lanzar conjuros o como un ritual. La versión ritual lleva 10 minutos más que un lanzamiento típico y no gasta espacios de conjuro, lo cual significa que el conjuro no se puede lanzar a un nivel superior.

Para lanzar un conjuro como un ritual, el lanzador debe tener un rasgo que le conceda la capacidad de hacerlo. El clérigo y el druida, por ejemplo, lo tienen. El lanzador también tiene que tener el conjuro preparado o en su lista de conjuros conocidos, a menos que su rasgo *Lanzamiento ritual* especifique otra cosa, como sucede en el caso del mago.

Lanzar conjuros con armadura

Debido a la concentración y la gesticulación que se requieren para lanzar conjuros, debes tener competencia con la armadura que llevas para lanzar un conjuro. Si no, tu armadura te distrae y obstaculiza demasiado.



Lanzar un conjuro

Cuando un personaje lanza un conjuro, se utilizan las mismas reglas, independientemente de la clase del personaje o de los efectos del conjuro. La descripción de cada conjuro empieza con un bloque de información que incluye el nombre del conjuro, el nivel, la escuela de magia, el tiempo de lanzamiento, el alcance, los componentes y la duración. El resto de la entrada del conjuro describe sus efectos.

Tiempo de lanzamiento

La mayoría de los conjuros requieren una única acción para lanzarse, pero algunos requieren una acción adicional, una reacción o mucho más tiempo.

Acción adicional

Un conjuro que se lance con una acción adicional es especialmente rápido. Para lanzarlo, debes usar una acción adicional en tu turno, siempre y cuando aún no hayas realizado una durante dicho turno. No puedes lanzar más conjuros durante el mismo turno, a menos que se trate de un truco cuyo tiempo de lanzamiento sea una acción.

Reacciones

Algunos conjuros se pueden lanzar como reacciones. Estos conjuros duran un segundo y pueden lanzarse en respuesta a algún evento. Si un conjuro se puede lanzar como reacción, su descripción indica exactamente cuándo puedes hacerlo.

Tiempos de lanzamiento más largos

Ciertos conjuros (incluyendo los conjuros que se lanzan como rituales) necesitan más tiempo para ser lanzados: minutos o incluso horas. Cuando lanzas un conjuro con un tiempo de lanzamiento superior a una única acción o reacción, debes gastar tu acción en cada turno que estés lanzando el conjuro y mantener la concentración (ver «Concentración» a continuación). Si te desconcentras, el conjuro falla, pero no pierdes el espacio de conjuro. Si quieres lanzar el conjuro otra vez, debes empezar de nuevo.

Alcance

El objetivo del conjuro debe estar dentro de su alcance. El objetivo de *Misil mágico* es una criatura; el de *Bola de fuego* es el lugar en el que surge la bola.

El alcance de los conjuros se suele expresar en pies. Algunos conjuros solo pueden tener como objetivo una criatura que puedas tocar (tú incluido). Otros, como *Escudo,* solo te afectan a ti. Estos conjuros tienen un alcance «personal». Los conjuros que crean conos o líneas de efecto que surgen de ti también tienen un alcance personal, lo cual indica que el origen del efecto del conjuro debes ser tú (ver «Áreas de efecto», a continuación).

Una vez se lanza el conjuro, sus efectos no se limitan solo a su alcance, a menos que la descripción diga lo contrario.

Componentes

Los componentes de un conjuro son los requisitos físicos que se deben reunir para lanzarlo. La descripción indica si los componentes son verbales (V), somáticos (S) o materiales (M). Sin todos los componentes, el conjuro no se puede lanzar.

Verbales (V)

La mayoría de los conjuros requieren pronunciar palabras místicas. Las palabras por sí mismas no son la fuente de poder del conjuro, sino que más bien lo que activa los hilos de la magia es la particular combinación de sonidos, con un tono y una resonancia específicos. Un personaje que está amordazado o en un área de silencio, como la que crea el conjuro *Silencio,* no puede lanzar un conjuro con un componente verbal.

Somáticos (S)

Para lanzar un conjuro puede ser necesario gesticular de manera enérgica o combinar un intrincado conjunto de gestos. Si un conjuro requiere un componente somático, el lanzador debe tener al menos una mano libre para realizar los gestos.

Materiales (M)

Algunos conjuros requieren objetos particulares, los cuales se especifican entre paréntesis en la entrada de componentes. Se puede usar una **bolsa de componentes** o un **foco para lanzar conjuros** (ver «Equipo», página 149) en lugar de los componentes, pero, si se indica un coste específico del componente, se debe obtener para poder lanzar el conjuro.

Si se indica que un conjuro consume un componente material, se debe disponer de este componente cada vez que se lance el conjuro.

Se debe tener una mano libre para acceder a los componentes materiales del conjuro (o para sostener un foco), que puede ser la misma mano que para el componente somático.

Duración

La duración de un conjuro es el tiempo durante el que el efecto del conjuro persiste. La duración se puede expresar en rondas, minutos, horas o incluso años. En algunos conjuros se especifica que su efecto dura hasta que el conjuro se disipa o se destruye.

Instantáneo

Muchos conjuros son instantáneos. El conjuro hiere, cura, crea o altera a una criatura u objeto de una forma que no se puede disipar, dado que su magia solo existe durante un instante.

Concentración

Algunos conjuros requieren mantener la concentración para que su magia siga activa. Si te desconcentras, el conjuro termina. Si un conjuro requiere mantener la concentración, se indica en la entrada de duración y especifica cuánto tiempo puedes concentrarte en él. Puedes dejar de concentrarte en cualquier momento (no se requiere ninguna acción).

La actividad normal, como moverse y atacar, no rompe la concentración, pero los siguientes factores sí:

- **Lanzar otro conjuro que requiera concentración.** Pierdes la concentración en un conjuro si lanzas otro que requiera concentración. No puedes concentrarte en dos conjuros a la vez.
- **Recibir daño.** Si recibes daño mientras estás concentrado en un conjuro, debes hacer una tirada de salvación de Constitución para mantener la concentración. La CD es 10 o la mitad del daño que recibes, lo que sea mayor. Si recibes daño de varias fuentes, como de una flecha y del aliento de un dragón, haces una tirada de salvación para cada una.
- **Quedar incapacitado o morir.** Pierdes la concentración en un conjuro si quedas incapacitado o si mueres.

El director de juego también puede decidir que ciertos fenómenos ambientales, como que una ola rompa contra tu barco en medio de una tormenta, requieren que hagas una tirada de salvación de Constitución CD 10 para seguir concentrado en un conjuro.

Objetivos

Un conjuro típico requiere elegir el o los objetivos que se verán afectados por la magia del conjuro. La descripción indica si el objetivo pueden ser criaturas, objetos o un punto de origen de un área de efecto (explicado a continuación).

A menos que un conjuro tenga un efecto perceptible, la criatura puede no saber que ha sido el objetivo de un conjuro. Unos relámpagos centelleantes es un efecto obvio, pero uno más sutil, como leer el pensamiento, normalmente pasará desapercibido, a menos que el conjuro diga lo contrario.

Camino hacia el objetivo despejado

Para elegir un objetivo, el camino hacia él debe estar despejado, así que no puede estar detrás de una cobertura total. Si colocas un área de efecto en un punto que no puedes ver o hay un obstáculo entre medias, como una pared, el punto de origen pasa a estar en la parte más cercana a ti de dicha obstrucción.

Elegirte como objetivo a ti mismo

Si el objetivo de un conjuro puede ser una criatura de tu elección, puedes elegirte a ti mismo, a menos que la criatura deba ser hostil o que se indique específicamente que no puedes ser tú. Si estás en el área de efecto de un conjuro que lanzas, también puedes elegirte a ti mismo como objetivo.

Áreas de efecto

Los conjuros como *Manos ardientes* y *Cono de frío* cubren un área, lo que les permite afectar a varias criaturas a la vez. La descripción del conjuro especifica su área de efecto, que normalmente tiene una de estas cinco formas: cono, cubo, cilindro, línea o esfera. Cada área de efecto tiene un **punto de origen,** el lugar del cual surge la energía del conjuro. Las reglas para cada forma especifican cómo se coloca el punto de origen. Normalmente el punto de origen es un punto en el espacio, pero algunos conjuros tienen un área cuyo origen es una criatura o un objeto.

El efecto del conjuro se expande en línea recta desde el punto de origen. Si en algún punto del área de efecto alguna de estas líneas rectas está bloqueada, la zona siguiente no forma parte del área de efecto. Para bloquear una de estas líneas imaginarias, un obstáculo debe ofrecer cobertura total.

Cilindro

El punto de origen de un cilindro es el centro de un círculo con un radio determinado que se indica en la descripción del conjuro. El círculo debe estar en el suelo o a la altura del efecto del conjuro. La energía que hay en el cilindro se expande en línea recta desde el punto de origen hasta la circunferencia, formando la base del cilindro, y el efecto del conjuro sube desde la base inferior o baja desde la superior hasta un alcance igual a la altura del cilindro.

El punto de origen del cilindro se incluye en el área de efecto.

Cono

Un cono se extiende en la dirección que elijas desde su punto de origen. La anchura del cono en un punto dado, así como su longitud, es igual a la distancia de ese punto al punto de origen. El área de efecto de un cono especifica su longitud máxima.

El punto de origen del cono no se incluye en el área de efecto a menos que decidas lo contrario.

Cubo

Seleccionas el punto de origen de un cubo, que puede estar en cualquier lugar de cualquier cara del cubo. El tamaño del cubo se expresa con la longitud de cada lado.

El punto de origen del cubo no se incluye en el área de efecto a menos que decidas lo contrario.

Esfera

Seleccionas el punto de origen de una esfera y esta se extiende hacia afuera a partir de él. El tamaño de la esfera se expresa como un radio en pies que se extiende desde dicho punto.

El punto de origen de la esfera se incluye en el área de efecto.

Línea

Una línea recta se extiende desde su punto de origen hasta su longitud y cubre un área definida por su anchura.

El punto de origen de la línea no se incluye en el área de efecto a menos que decidas lo contrario.

Tiradas de salvación

Muchos conjuros especifican que el objetivo puede hacer una tirada de salvación para evitar algunos de los efectos. El conjuro indica la característica que debe usar el objetivo para la salvación y qué sucede si tiene éxito o si falla.

La CD para resistir uno de tus conjuros es 8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros + tu bonificador por competencia + cualquier otro modificador especial.

Tiradas de ataque

Algunos conjuros requieren que el lanzador haga una tirada de ataque para determinar si el efecto del conjuro alcanza al objetivo. Tu bonificador para un ataque de conjuro es igual a tu modificador por característica para lanzar conjuros + tu modificador por competencia.

La mayoría de los conjuros que requieren tiradas de ataque implican ataques a distancia. Recuerda que tienes desventaja en las tiradas de ataque a distancia si estás a 5 pies o menos de una criatura hostil que pueda verte y que no esté incapacitada.

Combinar efectos mágicos

Los efectos de varios conjuros se acumulan si coinciden en el tiempo, pero no si es el mismo conjuro lanzado muchas veces. En ese caso, se aplica el efecto más potente (por ejemplo, el bonificador más alto). Por ejemplo, si dos clérigos lanzan *Bendecir* sobre el mismo objetivo, ese personaje solo consigue el beneficio del conjuro una vez; no puede tirar dos dados adicionales.



Escuelas de magia

Las academias de magia agrupan los conjuros en ocho categorías llamadas «escuelas de magia». Los académicos, en particular los magos, aplican estas categorías a todos los conjuros, pues creen que toda la magia funciona en esencia del mismo modo, independientemente de que derive de un estudio riguroso o esté suministrada por una deidad.

Las escuelas de la magia ayudan a describir los conjuros. No tienen reglas propias, pero algunas reglas hacen referencia a las escuelas.

Abjuración. Los conjuros de abjuración son de naturaleza protectora, aunque algunos tienen usos agresivos. Crean barreras mágicas, anulan los efectos dañinos, dañan a los que los cruzan o destierran a criaturas a otros planos de existencia.

Adivinación. Los conjuros de adivinación revelan información, ya sea secretos hace mucho olvidados, destellos del futuro, la ubicación de cosas escondidas, la realidad detrás de una ilusión o visiones de gente o lugares distantes.

Conjuración. Los conjuros de conjuración implican mover objetos y criaturas de una localización a otra. Algunos atraen criaturas u objetos hacia donde está el lanzador, mientras que otros permiten que lanzador los teleporte a otra localización. Algunos pueden crear objetos o efectos de la nada.

Encantamiento. Los conjuros de encantamiento afectan a la mente, influenciando o controlando el comportamiento de los demás. Estos conjuros pueden hacer que un enemigo vea al lanzador como un aliado, obligar a una criatura a que realice una acción o incluso controlarla como una marioneta.

Evocación. Los conjuros de evocación manipulan la energía mágica para producir un efecto deseado. Algunos convocan estallidos de fuego o rayos, otros canalizan energía positiva para curar heridas.

Ilusión. Los conjuros de ilusión engañan a los sentidos o a la mente. Pueden hacer que la gente vea cosas que no están ahí, que no vea cosas que sí están ahí, que crea oír algo o que recuerde cosas que nunca han sucedido. Algunas ilusiones crean imágenes ilusorias que todo el mundo puede ver, pero la mayoría crean una imagen directamente en la mente de una criatura.

Nigromancia. Los conjuros de nigromancia manipulan la energía de la vida y la muerte. Estos conjuros conceden una reserva adicional de fuerza vital, drenan la energía vital de otra criatura, crean no muertos o incluso resucitan a los difuntos.

Crear no muertos mediante conjuros de nigromancia como *Reanimar a los muertos* no es un acto bueno y solo los lanzadores malignos suelen usarlos.

Transmutación. Los conjuros de transmutación cambian las propiedades de una criatura, objeto o entorno. Pueden convertir a un enemigo en una criatura inofensiva, reforzar a un aliado, hacer que un objeto se mueva por orden del lanzador o aumentar las capacidades curativas innatas de una criatura para que se cure más rápido de las heridas.

Lista de conjuros

Conjuros de bardo

Trucos (nivel 0)
Burla cruel
Cuchichear mensaje
Ilusión menor
Impacto verdadero
Luces danzantes
Luz
Mano del mago
Prestidigitación
Remendar

Nivel 1
Amistad con los animales
Caer como una pluma
Comprensión idiomática
Curar heridas
Detectar magia
Disfrazarse
Dormir
Escritura ilusoria
Fuego feérico
Hablar con los animales
Hechizar persona
Heroísmo
Identificar
Imagen silenciosa
Onda atronadora
Palabra curativa
Perdición
Sirviente invisible
Terribles carcajadas
Zancada prodigiosa

Nivel 2
Abrir cerraduras
Animal mensajero
Boca mágica
Calentar metal
Calmar emociones
Cautivar
Ceguera/sordera
Detectar pensamientos
Estallar
Inmovilizar persona
Invisibilidad
Localizar animales o plantas
Localizar objeto
Mejorar característica
Restablecimiento menor
Silencio
Sugestión
Ver lo invisible
Zona de verdad

Nivel 3
Clarividencia
Crecimiento vegetal
Cubículo
Disipar magia
Don de lenguas
Glifo custodio
Hablar con las plantas
Hablar con los muertos
Imagen mayor
Indetectabilidad
Lanzar maldición
Miedo
Nube apestosa
Pauta hipnótica
Recado

Nivel 4
Compulsión
Confusión
Invisibilidad mayor
Libertad de movimiento
Localizar criatura
Polimorfar
Puerta dimensional
Terreno alucinatorio

Nivel 5
Animar objetos
Círculo de teletransporte
Conocimiento de leyendas
Curar heridas en grupo
Doble engañoso
Dominar persona
Dotar de consciencia
Escudriñar
Geas
Inmovilizar monstruo
Ligadura de los planos
Modificar recuerdo
Restablecimiento mayor
Revivir a los muertos
Similitud
Soñar

Nivel 6
Baile irresistible
Encontrar la senda
Guardas y custodias
Ilusión programada
Mirada penetrante
Sugestión en grupo
Visión verdadera

Nivel 7
Espada arcana
Espejismo arcano
Etereidad
Jaula de fuerza
Magnífica mansión
Proyectar imagen
Regenerar
Resurrección
Símbolo
Teleportar

Nivel 8
Debilidad mental
Dominar monstruo
Labia
Mente en blanco
Palabra de poder aturdidor

Nivel 9
Palabra de poder mortal
Polimorfar verdadero
Presciencia

Conjuros de brujo

Trucos (nivel 0)
Explosión sobrenatural
Ilusión menor
Impacto verdadero
Mano del mago
Prestidigitación
Rociar veneno
Toque helado

Nivel 1
Comprensión idiomática
Escritura ilusoria
Hechizar persona
Protección contra el mal y el bien
Represión infernal
Retirada expeditiva
Sirviente invisible

Nivel 2
Cautivar
Escalada de araña
Estallar
Imagen reflejada
Inmovilizar persona
Invisibilidad
Oscuridad
Paso brumoso
Rayo de debilitamiento
Sugestión

Nivel 3
Círculo mágico
Contraconjuro
Disipar magia
Don de lenguas
Forma gaseosa
Imagen mayor
Miedo
Pauta hipnótica
Quitar maldición
Toque vampírico
Volar

Nivel 4
Asolar
Destierro
Puerta dimensional
Terreno alucinatorio

Nivel 5
Contactar con otro plano
Escudriñar
Inmovilizar monstruo
Soñar

Nivel 6
Círculo de muerte
Conjurar fata
Crear muertos vivientes
De la carne a la piedra
Mirada penetrante
Sugestión en grupo
Visión verdadera

Nivel 7
Dedo de la muerte
Desplazamiento de plano
Etereidad
Jaula de fuerza

Nivel 8
Debilidad mental
Dominar monstruo
Labia
Palabra de poder aturdidor
Semiplano

Nivel 9
Cautiverio
Palabra de poder mortal
Polimorfar verdadero
Presciencia
Proyección astral

Conjuros de clérigo

Trucos (nivel 0)
Disipar la agonía
Llama sagrada
Luz
Orientación divina
Remendar
Resistencia
Taumaturgia

Nivel 1
Bendecir
Crear o destruir agua
Curar heridas
Detectar el mal y el bien
Detectar magia
Detectar veneno
y enfermedad
Escudo de la fe
Infligir heridas
Orden imperiosa
Palabra curativa
Perdición
Protección contra el mal y el bien
Purificar comida y bebida
Rayo guía
Santuario

Nivel 2
Apacible descanso
Arma espiritual
Augurio
Auxilio
Calmar emociones
Ceguera/sordera
Encontrar trampas
Inmovilizar persona
Llama continua
Localizar objeto
Mejorar característica
Plegaria de curación
Protección contra el veneno
Restablecimiento menor
Silencio
Vínculo custodio
Zona de verdad

Nivel 3
Caminar por el agua
Círculo mágico
Clarividencia
Crear comida y bebida
Disipar magia
Don de lenguas
Espíritus guardianes
Faro de esperanza
Fundirse con la piedra
Glifo custodio
Hablar con los muertos
Lanzar maldición
Luz del día
Palabra curativa en grupo
Protección contra la energía
Quitar maldición
Reanimar a los muertos
Recado
Revivificar

Nivel 4
Adivinación
Controlar las aguas
Custodia contra la muerte
Destierro
Guardián de la fe
Libertad de movimiento
Localizar criatura
Transformar piedra

Nivel 5
Comunión
Conocimiento de leyendas
Contagio
Curar heridas en grupo
Disipar el mal y el bien
Escudriñar
Geas
Golpe de llamas
Ligadura de los planos
Plaga de insectos
Restablecimiento mayor
Revivir a los muertos
Sacralizar

Nivel 6
Aliado de los planos
Barrera de cuchillas
Crear muertos vivientes
Dañar
Encontrar la senda
Festín de los héroes
Interdicción
Palabra de regreso
Sanar
Visión verdadera

Nivel 7
Conjurar celestial
Desplazamiento de plano
Etereidad
Palabra divina
Regenerar
Resurrección
Símbolo
Tormenta de fuego

Nivel 8
Aura sagrada
Campo antimagia
Controlar el clima
Terremoto

Nivel 9
Proyección astral
Resurrección verdadera
Sanar en grupo
Umbral

Conjuros de druida

Trucos (nivel 0)
Conocimiento druídico
Flamear
Garrote
Orientación divina
Remendar
Resistencia
Rociar veneno

Nivel 1
Amistad con los animales
Buenas bayas
Crear o destruir agua
Curar heridas
Detectar magia
Detectar veneno
y enfermedad
Enmarañar
Fuego feérico
Hablar con los animales
Hechizar persona
Nube brumosa
Onda atronadora
Palabra curativa
Purificar comida y bebida
Salto
Zancada prodigiosa

Nivel 2
Animal mensajero
Calentar metal
Crecimiento de espinas
Encontrar trampas
Esfera flamígera
Filo flamígero
Inmovilizar persona
Localizar animales o plantas
Localizar objeto
Mejorar característica
Pasar sin dejar rastro
Piel de corteza
Protección contra el veneno
Ráfaga de viento
Rayo de luna
Restablecimiento menor
Visión en la oscuridad

Nivel 3
Caminar por el agua
Conjurar animales
Crecimiento vegetal
Disipar magia
Fundirse con la piedra
Hablar con las plantas
Llamar al relámpago
Luz del día
Muro de viento
Protección contra la energía
Respirar agua
Tormenta de aguanieve

Nivel 4
Asolar
Confusión
Conjurar elementales menores
Conjurar seres de los bosques
Controlar las aguas
Dominar bestia
Insecto gigante
Libertad de movimiento
Localizar criatura
Muro de fuego
Piel de piedra
Polimorfar
Terreno alucinatorio
Tormenta de hielo
Transformar piedra

Nivel 5
Barrera antivida
Comunión con la naturaleza
Conjurar elemental
Contagio
Curar heridas en grupo
Dotar de consciencia
Escudriñar
Geas
Ligadura de los planos
Muro de piedra
Plaga de insectos
Reencarnar
Restablecimiento mayor
Zancada arbórea

Nivel 6
Caminar con el viento
Conjurar fata
Encontrar la senda
Festín de los héroes
Muro de espinas
Rayo solar
Remover tierra
Sanar
Viajar mediante plantas

Nivel 7
Desplazamiento de plano
Espejismo arcano
Invertir gravedad
Regenerar
Tormenta de fuego

Nivel 8
Antipatía/simpatía
Controlar el clima
Debilidad mental
Explosión solar
Formas animales
Terremoto

Nivel 9
Cambiar de forma
Presciencia
Resurrección verdadera
Tormenta de venganza

Conjuros de explorador

Nivel 1
Alarma
Amistad con los animales
Buenas bayas
Curar heridas
Detectar magia
Detectar veneno y enfermedad
Hablar con los animales
Marca del cazador
Nube brumosa
Salto
Zancada prodigiosa

Nivel 2
Animal mensajero
Crecimiento de espinas
Encontrar trampas
Localizar animales o plantas
Localizar objeto
Pasar sin dejar rastro
Piel de corteza
Protección contra el veneno
Restablecimiento menor
Silencio
Visión en la oscuridad

Nivel 3
Caminar por el agua
Conjurar animales
Crecimiento vegetal
Hablar con las plantas
Indetectabilidad
Luz del día
Muro de viento
Protección contra la energía
Respirar agua

Nivel 4
Conjurar seres de los bosques
Libertad de movimiento
Localizar criatura
Piel de piedra

Nivel 5
Comunión con la naturaleza
Zancada arbórea

Conjuros de hechicero

Trucos (nivel 0)
Contacto electrizante
Cuchichear mensaje
Ilusión menor
Impacto verdadero
Luces danzantes
Luz
Mano del mago
Prestidigitación
Rayo de escarcha
Rayo de fuego
Remendar
Rociar veneno
Salpicadura de ácido
Toque helado

Nivel 1
Armadura de mago
Caer como una pluma
Comprensión idiomática
Detectar magia
Disfrazarse
Dormir
Escudo
Falsa vida
Hechizar persona
Imagen silenciosa
Manos ardientes
Nube brumosa
Onda atronadora

Proyectil mágico
Retirada expeditiva
Rociada de color
Salto

Nivel 2

Abrir cerraduras
Agrandar/reducir
Ceguera/sordera
Contorno borroso
Detectar pensamientos
Escalada de araña
Estallar
Imagen reflejada
Inmovilizar persona
Invisibilidad
Levitar
Mejorar característica
Oscuridad
Paso brumoso
Ráfaga de viento
Rayo abrasador
Sugestión
Telaraña
Transformarse
Ver lo invisible
Visión en la oscuridad

Nivel 3

Acelerar
Bola de fuego
Caminar por el agua
Clarividencia
Contraconjuro
Disipar magia
Don de lenguas
Forma gaseosa
Golpe de rayo
Imagen mayor
Intermitencia
Luz del día
Miedo
Nube apestosa
Pauta hipnótica
Protección contra la energía
Ralentizar
Respirar agua
Tormenta de aguanieve
Volar

Nivel 4

Asolar
Confusión
Destierro
Dominar bestia
Invisibilidad mayor
Muro de fuerza
Piel de piedra
Polimorfar
Puerta dimensional
Tormenta de hielo

Nivel 5

Animar objetos
Círculo de teletransporte
Cono de frío
Creación
Dominar persona
Inmovilizar monstruo
Muro de piedra
Nube aniquiladora
Plaga de insectos
Similitud
Telecinesis

Nivel 6

Círculo de muerte
Desintegrar
Globo de invulnerabilidad
Mirada penetrante
Rayo solar
Relámpago zigzagueante
Remover tierra
Sugestión en grupo
Visión verdadera

Nivel 7

Bola de fuego de explosión retardada
Dedo de la muerte
Desplazamiento de plano
Etereidad
Invertir gravedad
Rociada prismática
Teleportar
Tormenta de fuego

Nivel 8

Dominar monstruo
Explosión solar
Nube incendiaria
Palabra de poder aturdidor
Terremoto

Nivel 9

Deseo
Detener el tiempo
Palabra de poder mortal
Tromba de meteoritos
Umbral

Conjuros de mago

Trucos (nivel 0)

Contacto electrizante
Cuchichear mensaje
Ilusión menor
Impacto verdadero
Luces danzantes
Luz
Mano del mago
Prestidigitación
Rayo de escarcha
Rayo de fuego
Remendar
Rociar veneno
Salpicadura de ácido
Toque helado

Nivel 1

Alarma
Armadura de mago
Caer como una pluma
Comprensión idiomática
Detectar magia
Disco flotante
Disfrazarse
Dormir
Encontrar familiar
Escritura ilusoria
Escudo
Falsa vida
Grasa
Hechizar persona
Identificar
Imagen silenciosa
Manos ardientes
Nube brumosa
Onda atronadora
Protección contra el mal y el bien
Proyectil mágico
Retirada expeditiva
Rociada de color
Salto
Sirviente invisible
Terribles carcajadas
Zancada prodigiosa

Nivel 2

Abrir cerraduras
Agrandar/reducir
Apacible descanso
Arma mágica
Aura mágica del arcano
Boca mágica
Ceguera/sordera
Cerradura arcana
Contorno borroso
Detectar pensamientos
Escalada de araña
Esfera flamígera
Estallar
Flecha ácida
Imagen reflejada
Inmovilizar persona
Invisibilidad
Levitar
Llama continua
Localizar objeto
Oscuridad
Paso brumoso
Ráfaga de viento
Rayo abrasador
Rayo de debilitamiento
Sugestión
Telaraña
Transformarse
Truco de la cuerda
Ver lo invisible
Visión en la oscuridad

Nivel 3

Acelerar
Bola de fuego
Círculo mágico
Clarividencia
Contraconjuro
Corcel fantasma
Cubículo
Disipar magia
Don de lenguas
Forma gaseosa
Glifo custodio
Golpe de rayo
Imagen mayor
Indetectabilidad
Intermitencia
Lanzar maldición
Miedo
Nube apestosa
Pauta hipnótica
Protección contra la energía
Quitar maldición
Ralentizar
Reanimar a los muertos
Recado
Respirar agua
Toque vampírico
Tormenta de aguanieve
Volar

Nivel 4

Asesino fantasmal
Asolar
Cofre secreto
Confusión
Conjurar elementales menores
Controlar las aguas
Destierro
Elaborar
Escudo de fuego

Esfera elástica
Invisibilidad mayor
Localizar criatura
Mastín fiel
Muro de fuego
Ojo arcano
Piel de piedra
Polimorfar
Puerta dimensional
Sanctasanctórum privado
Tentáculos negros
Terreno alucinatorio
Tormenta de hielo
Transformar piedra

Nivel 5

Animar objetos
Atravesar muro
Círculo de teletransporte
Conjurar elemental
Cono de frío
Conocimiento de leyendas
Contactar con otro plano
Creación
Doble engañoso
Dominar persona
Escudriñar
Geas
Ligadura de los planos
Mano arcana
Modificar recuerdo
Muro de piedra
Muro de fuerza
Nube aniquiladora
Inmovilizar monstruo
Similitud
Soñar
Telecinesis
Vínculo telepático

Nivel 6

Baile irresistible
Círculo de muerte
Contingencia
Convocaciones instantáneas
Crear muertos vivientes
De la carne a la piedra
Desintegrar
Esfera congelante
Globo de invulnerabilidad
Guardas y custodias
Ilusión programada
Mirada penetrante
Muro de hielo
Rayo solar
Relámpago zigzagueante
Remover tierra
Sugestión en grupo
Transmigración
Visión verdadera

Nivel 7

Bola de fuego de explosión retardada
Dedo de la muerte
Desplazamiento de plano
Espada arcana
Espejismo arcano
Etereidad
Invertir gravedad
Jaula de fuerza
Magnífica mansión
Proyectar imagen
Recluir
Rociada prismática
Símbolo
Simulacro
Teleportar

Nivel 8

Antipatía/simpatía
Campo antimagia
Clonar
Controlar el clima
Debilidad mental
Dominar monstruo
Explosión solar
Laberinto
Mente en blanco
Nube incendiaria
Palabra de poder aturdidor
Semiplano

Nivel 9

Cambiar de forma
Cautiverio
Deseo
Detener el tiempo
Muro prismático
Némesis inexorable
Palabra de poder mortal
Polimorfar verdadero
Presciencia
Proyección astral
Tromba de meteoritos
Umbral

Conjuros de paladín

Nivel 1

Bendecir
Curar heridas
Detectar el mal y el bien
Detectar magia
Detectar veneno y enfermedad
Escudo de la fe
Favor divino
Heroísmo
Orden imperiosa
Protección contra el mal y el bien
Purificar comida y bebida

Nivel 2

Arma mágica
Auxilio
Encontrar montura
Herida de marca
Localizar objeto
Protección contra el veneno
Restablecimiento menor
Zona de verdad

Nivel 3

Círculo mágico
Crear comida y bebida
Disipar magia
Luz del día
Quitar maldición
Revivificar

Nivel 4

Custodia contra la muerte
Destierro
Localizar criatura

Nivel 5

Disipar el mal y el bien
Geas
Revivir a los muertos


VAZ
QUE
Z

Descripción de conjuros

ABRIR CERRADURAS

Nivel 2, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V
Duración: Instantánea

Elige un objeto que puedas ver dentro del alcance. El objeto puede ser una puerta, una caja, un cofre, unas esposas, un candado u otro objeto que evite el acceso por medios mágicos o mundanos.

Un objetivo retenido, atrapado o bloqueado por una cerradura mundana se libera. Si el objetivo tiene varias cerraduras, solo una de ellas se abre.

Si eliges un objetivo que está retenido con *Cerradura arcana,* ese conjuro se anula durante 10 minutos, durante los cuales el objetivo se puede abrir y cerrar con normalidad.

Cuando lanzas este conjuro, se oye un fuerte golpe hasta una distancia de 300 pies que surge del objetivo.

ACELERAR

Nivel 3, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S, M (una viruta de raíz de regaliz)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige una criatura voluntaria que puedas ver dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, la velocidad del objetivo se duplica, consigue un bonificador de +2 a la CA, tiene ventaja en las tiradas de salvación de Destreza y consigue una acción adicional en cada uno de sus turnos. Esta acción solo se puede usar para realizar una acción de ataque (solo un ataque de arma), esprintar, retirarse, esconderse o usar un objeto.

Cuando el conjuro termina, el objetivo no puede moverse ni realizar acciones hasta después de su siguiente turno, ya que le invade una ola de letargo.

ADIVINACIÓN

Nivel 4, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V, S, M (incienso y una ofrenda apropiada para tu religión, de al menos 25 po de valor total, los cuales consume el conjuro)
Duración: Instantánea

Tu magia y tu ofrenda te ponen en contacto con un dios o con el sirviente de un dios al que puedes hacer una única pregunta concerniente a una meta, evento o actividad específica que ocurrirá en un plazo máximo de 7 días. El director de juego te dará una respuesta veraz, la cual puede ser una frase corta, una rima críptica o un augurio.

El conjuro no tiene en cuenta cualquier circunstancia posible que pueda cambiar el resultado, como si se lanza un conjuro adicional o si se gana o se pierde un compañero.

Si lanzas el conjuro dos o más veces antes de terminar tu siguiente descanso prolongado, hay un 25 % de probabilidades acumulativas de obtener una lectura aleatoria cada vez que lances el conjuro después de la primera vez. El director de juego hace esta tirada en secreto.

AGRANDAR/REDUCIR

Nivel 2, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S, M (una pizca de hierro pulverizado)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Haces que una criatura o un objeto que puedes ver dentro del alcance se haga más grande o más pequeño mientras dura el conjuro. Elige cualquier criatura u objeto que nadie lleve puesto ni transporte. Si el objetivo no es voluntario, puede hacer una tirada de salvación de Constitución: si tiene éxito, el conjuro no tiene efecto. Si el objetivo es una criatura, todo lo que lleva puesto y transporta cambia de tamaño con él. Si una criatura afectada suelta un objeto, este vuelve a su tamaño normal inmediatamente.

Agrandar. El tamaño del objetivo se duplica en todas las dimensiones y su peso se multiplica por 8. Este crecimiento aumenta su tamaño en una categoría (de Mediano a Grande, por ejemplo). Si no hay espacio suficiente para que el objetivo duplique su tamaño, la criatura o el objeto alcanza el máximo tamaño posible en el espacio disponible. Hasta que el conjuro termine, el objetivo también tiene ventaja en las pruebas y tiradas de salvación de Fuerza. Las armas del objetivo también crecen a la par que su nuevo tamaño. Mientras las empuñe, los ataques que haga con ellas infligen 1d4 puntos de daño adicional.

Reducir. El tamaño del objetivo se divide por 2 en todas las dimensiones y su peso se reduce a una octava parte de lo normal. Esta reducción disminuye su tamaño en una categoría (de Mediano a Pequeño, por ejemplo). Hasta que el conjuro termine, el objetivo también tiene desventaja en las pruebas y tiradas de salvación de Fuerza. Las armas del objetivo también

se reducen a la par que su nuevo tamaño. Mientras las empuñe, los ataques que haga con ellas infligen 1d4 puntos de daño menos (el daño no se puede reducir por debajo de 1).

ALARMA

Nivel 1, abjuración (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S, M (una campanilla y un alambre de plata fina)
Duración: 8 horas

Activas una alarma contra intrusos. Elige una puerta, ventana o área dentro del alcance que no tenga más de 20 pies cúbicos. Hasta que el conjuro termine, una alarma te alerta cuando una criatura Diminuta o mayor toca o entra en el área protegida. Cuando lanzas el conjuro, puedes designar criaturas que no activarán la alarma. También eliges si la alarma es mental o audible.

Una alarma mental te alerta con un silbido en tu mente si estás a 1 milla o menos del área custodiada. Este silbido te despierta si estás durmiendo.

Una alarma audible produce el sonido de una campanilla durante 10 segundos a 60 pies o menos.

ALIADO DE LOS PLANOS

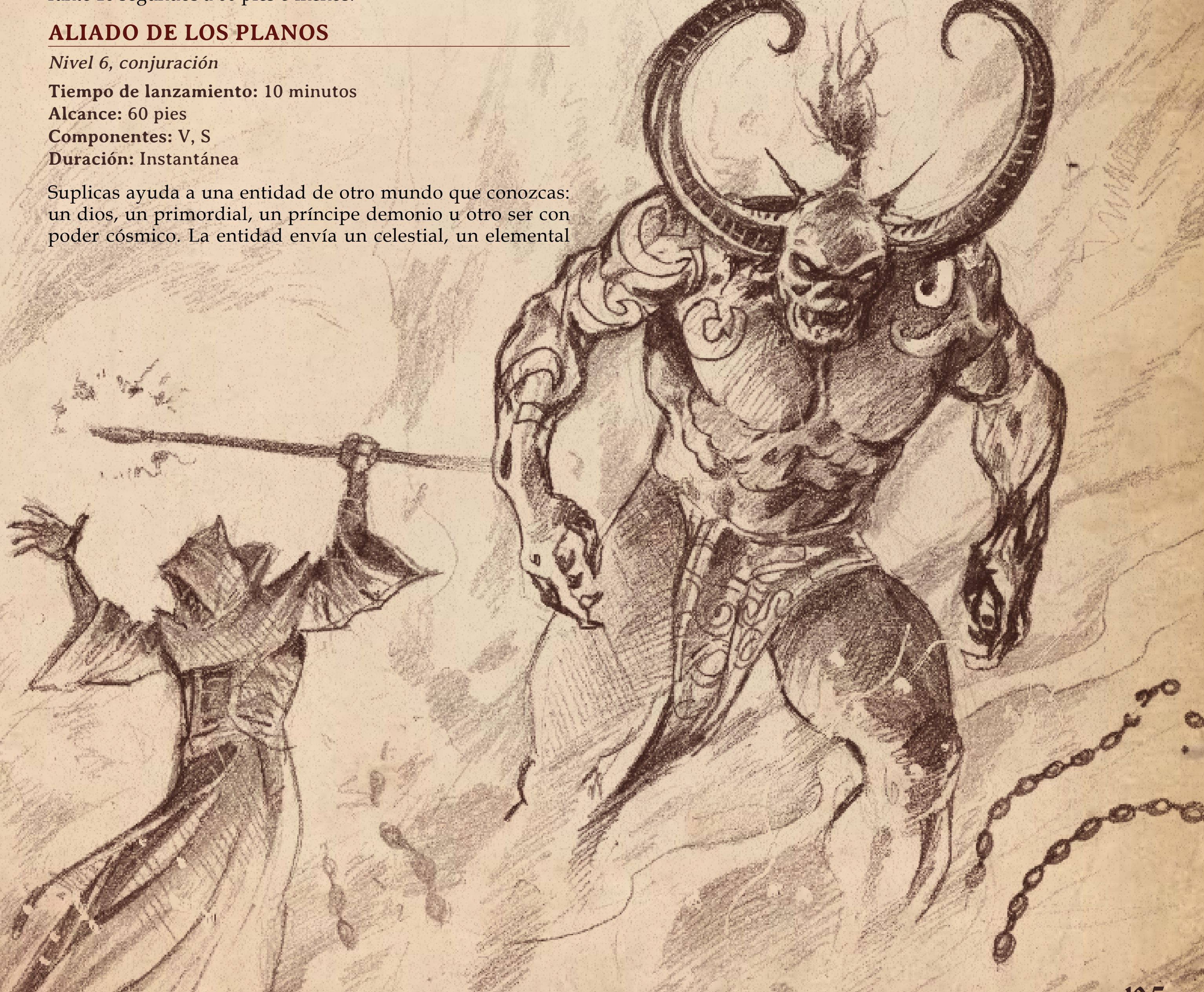
Nivel 6, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Suplicas ayuda a una entidad de otro mundo que conozcas: un dios, un primordial, un príncipe demonio u otro ser con poder cósmico. La entidad envía un celestial, un elemental o un infernal que le sea leal a un lugar sin ocupar dentro del alcance para que te ayude. Si conoces el nombre de una criatura específica, puedes decirlo cuando lances el conjuro para solicitarla, aunque la entidad puede enviarte cualquier otra de todos modos (a elección del director de juego).

Cuando la criatura aparece, no se encuentra coaccionada para actuar de un modo en particular. Puedes pedirle que realice un servicio a cambio de un pago, pero no está obligada a hacerlo. La tarea solicitada puede ser desde una actividad simple (cruzar un abismo volando o ayudar a luchar en la batalla) a una compleja (espiar a vuestros enemigos o protegeros durante vuestra incursión en el dungeon). Debes ser capaz de comunicarte con la criatura para hacer un trato a cambio de sus servicios.

El pago puede tener muchas formas. Un celestial puede requerir una donación considerable de oro u objetos mágicos a un templo aliado, mientras que un infernal puede exigir el sacrificio de una vida o un tesoro. Algunas criaturas pueden intercambiar sus servicios por que realices una misión.



Como normal general, una tarea que se puede medir en minutos requiere un pago de 100 po por minuto, una tarea que se mide en horas requiere 1000 po por hora y una tarea que se mide en días (hasta 10 días) requiere 10 000 po por día. El director de juego puede ajustar estos pagos de acuerdo a las circunstancias bajo las que se lanza el conjuro. Si la tarea está alineada con el ethos de la criatura, el pago se podría dividir por dos o incluso obviar. Las tareas que no son peligrosas normalmente requieren la mitad del pago requerido, mientras que las tareas especialmente peligrosas pueden requerir un obsequio mayor. Las criaturas rara vez aceptan tareas que parecen suicidas.

Después de que la criatura complete su tarea o cuando la duración del servicio acordado expire, la criatura regresa a su plano natal después de informarte sobre el cumplimiento de la tarea, si es posible. Si no eres capaz de acordar un precio por el servicio de la criatura, esta regresa inmediatamente a su plano natal.

Una criatura a la que reclutas para que se una a tu grupo se considera un miembro de este, por lo que recibe su parte correspondiente de los puntos de experiencia ganados.

AMISTAD CON LOS ANIMALES

Nivel 1, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S, M (un trozo de comida)
Duración: 24 horas

Este conjuro te permite convencer a una bestia que pueda verte y escucharte de que no pretendes hacerle daño. Si su Inteligencia es 4 o superior, el conjuro falla. Si no, la bestia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar hechizada mientras dura el conjuro. Si tú o uno de tus compañeros daña al objetivo, el conjuro termina.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, puedes afectar a una bestia adicional por cada nivel por encima de 1.

ANIMAL MENSAJERO

Nivel 2, encantamiento (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S, M (un trozo de comida)
Duración: 24 horas

Mediante este conjuro, usas un animal para entregar un mensaje. Debes elegir una bestia Diminuta que puedas ver dentro del alcance, como una ardilla, un arrendajo azul o un murciélago, especificar el lugar, donde debes haber estado, y describir en términos generales al receptor, como «un hombre o una mujer con el uniforme de la guardia de la torre» o «un enano pelirrojo que lleva un sombrero puntiagudo». El mensaje puede ser de hasta 25 palabras.

La bestia objetivo viajará mientras dure el conjuro hacia la localización indicada; si es voladora, cubre unas 50 millas cada 24 horas y, si es otro animal, cubre 25 millas. Cuando llega, entrega tu mensaje a la criatura que has descrito reproduciendo el sonido de tu voz. El mensajero solo hablará a una criatura que encaje con la descripción que le has dado. Si el mensajero no alcanza su destino antes de que termine el conjuro, el mensaje se pierde y la bestia vuelve al lugar donde lanzaste el conjuro.

En niveles superiores. Si lanzas este conjuro usando un espacio de nivel 3 o superior, la duración del conjuro aumenta en 48 horas por cada nivel por encima de 2.

ANIMAR OBJETOS

Nivel 5, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Los objetos pueden cobrar vida bajo tus órdenes. Elige hasta diez objetos no mágicos dentro del alcance que nadie lleve puestos ni transporte. Un objeto Mediano cuenta como dos objetos, uno Grande cuenta como cuatro y uno Enorme cuenta como ocho. No puedes animar objetos de un tamaño superior a Enorme. Cada objetivo cobra vida y se convierte en una criatura que controlas hasta que el conjuro se acabe o hasta que sus puntos de golpe se reduzcan a 0.

Como acción adicional, puedes darle órdenes mentalmente a cualquier criatura que hayas creado con este conjuro y que se encuentre a 500 pies de ti o menos (si controlas varias criaturas, puedes dar órdenes a cualquiera o a todas ellas al mismo tiempo, emitiendo la misma orden para todas). Tú decides qué acción hará la criatura y adónde se moverá durante su siguiente turno. También puedes emitir una orden general, como proteger una habitación o un pasillo en particular. Si no emites órdenes, la criatura solo se defiende a sí misma contra criaturas hostiles. Una vez se le da una orden, la criatura no se detendrá hasta cumplirla.

Estadísticas de objetos animados

Tamaño	PG	CA	Ataque	FUE	DES
Diminuto	20	18	+8 al ataque, 1d4+4 puntos de daño	4	18
Pequeño	25	16	+6 al ataque, 1d8+2 puntos de daño	6	14
Mediano	40	13	+5 al ataque, 2d6+1 puntos de daño	10	12
Grande	50	10	+6 al ataque, 2d10+2 puntos de daño	14	10
Enorme	80	10	+8 al ataque, 2d12+4 puntos de daño	18	6

Un objeto animado es un constructo con CA, puntos de golpe, ataques, Fuerza y Destreza, estadísticas que vienen determinadas por su tamaño. Su Constitución es 10, su Inteligencia y su Sabiduría 3 y su Carisma 1. Su velocidad es de 30 pies; si el objeto no tiene piernas u otras extremidades que pueda usar para moverse, en su lugar tiene velocidad volando de 30 pies y puede planear. Si el objeto está enganchado firmemente a una superficie o a un objeto más grande, como una cadena sujeta a una pared, su velocidad es 0. Tiene vista ciega en un radio de 30 pies y es ciego más allá de esa distancia. Cuando los puntos de golpe de un objeto animado se reducen a 0, vuelve a su forma original y cualquier daño restante repercute sobre esta.

Si le ordenas a un objeto que ataque, puede hacer un único ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura que se encuentre a 5 pies de él. Hace un ataque sin armas con bonificador al ataque e inflige daño contundente determinado por su tamaño. El director de juego puede decidir que un objeto específico hace daño cortante o perforante de acuerdo a su forma.

En niveles superiores. Si lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, puedes animar a dos objetos adicionales por cada nivel por encima de 5.

ANTIPATÍA/SIMPATÍA

Nivel 8, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S, M (un trozo de alumbre empapado en vinagre para el efecto de antipatía y una gota de miel para el efecto de simpatía)
Duración: 10 días

Este conjuro atrae o repele a las criaturas que elijas. Elige como objetivo a algo que esté dentro del alcance, ya sea un objeto o una criatura Enorme o de un tamaño menor, o un área que no tenga más de 200 pies cúbicos. Luego especifica un tipo de criatura inteligente, como dragones rojos, trasgos o vampiros. Imbuyes al objetivo con un aura que atrae o repele a las criaturas determinadas mientras dure el conjuro. Elige Antipatía o Simpatía como efecto del aura.

Antipatía. El conjuro hace que el tipo de criaturas indicado sientan una urgencia inmensa de marcharse del área y evitar al objetivo. Cuando una criatura de ese tipo pueda ver al objetivo o se acerque a 60 pies o menos de él, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no asustarse. La criatura permanece asustada mientras pueda ver al objetivo o esté a 60 pies o menos de él. En este estado, debe usar su movimiento para desplazarse hasta el lugar seguro más cercano desde el que no pueda ver al objetivo. Si se aleja más de 60 pies del objetivo y no puede verlo, ya no estará asustada, pero volverá a estarlo si sigue viendo al objetivo o si se acerca a 60 pies o menos de él.

Simpatía. El conjuro hace que el tipo de criaturas indicado sienta una urgencia inmensa de acercarse al objetivo mientras esté a 60 pies o menos de él o pueda verlo. Cuando una criatura de ese tipo pueda ver al objetivo o se acerque a 60 pies o menos de él, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no tener que usar su movimiento en cada uno de sus turnos para entrar en el área o ponerse al alcance del objetivo. Cuando lo haya hecho, no puede alejarse voluntariamente.

Si el objetivo daña de algún modo a la criatura afectada, esta puede hacer una tirada de salvación de Sabiduría para acabar con el efecto, como se describe a continuación.

Acabar con el efecto. Si una criatura afectada termina su turno a más de 60 pies del objetivo o no es capaz de verlo, debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si tiene éxito, deja de estar afectada por el objetivo, se da cuenta de que el sentimiento de repugnancia o atracción es mágico y se vuelve inmune al efecto durante 1 minuto. Una criatura afectada puede hacer una tirada de salvación de Sabiduría cada 24 horas mientras persista el conjuro.

APACIBLE DESCANSO

Nivel 2, nigromancia (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una pizca de sal y dos monedas de cobre que colocar en sendos ojos del cadáver, las cuales deben permanecer ahí mientras dure el conjuro)
Duración: 10 días

Tocas un cadáver u otros restos. Mientras dure el conjuro, el objetivo está protegido de la descomposición y no puede convertirse en no muerto.

El conjuro también prolonga el tiempo límite en que el objetivo podrá ser devuelto a la vida, dado que los días que pasa bajo la influencia de este conjuro no se tienen en cuenta para el límite de tiempo posible para usar sobre él conjuros como *Revivir a los muertos*.

ARMA ESPIRITUAL

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S
Duración: 1 minuto

Creas un arma espectral flotante dentro del alcance que dura mientras lo haga el conjuro o hasta que vuelvas a lanzarlo. Cuando invocas el arma, puedes hacer un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que se encuentre a 5 pies o menos del arma. Si impactas, el objetivo recibe daño por fuerza igual a 1d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros.

Como acción adicional en tu turno, puedes mover el arma hasta 20 pies y repetir el ataque contra una criatura que se encuentre a 5 pies o menos de ella.

El arma puede adoptar cualquier forma que elijas. Los clérigos de deidades asociadas con un arma en particular (como san Cuthbert, que es conocido por su maza, y Thor, por su martillo) hacen que el efecto de este conjuro se parezca a esa arma.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, el daño aumenta en 1d8 puntos por cada dos niveles por encima de 2.

ARMA MÁGICA

Nivel 2, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Tocas un arma no mágica. Hasta que termine el conjuro, el arma se convierte en un arma mágica con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el bonificador aumenta a +2. Cuando usas un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, el bonificador aumenta a +3.

ARMADURA DE MAGO

Nivel 1, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un trozo de cuero curtido)
Duración: 8 horas

Tocas a una criatura voluntaria que no lleve armadura y una fuerza protectora mágica la rodea hasta que el conjuro termina. La CA base del objetivo pasa a ser 13 + su modificador por Destreza. El conjuro termina si el objetivo se pone una armadura o si, como acción, disipas el conjuro.

ASESINO FANTASMAL

Nivel 4, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Accedes a las pesadillas de una criatura que puedas ver dentro del alcance y creas una manifestación ilusoria de sus miedos más profundos, que solo puede ver esa criatura. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, queda asustado mientras dura el conjuro. Al final de cada uno de sus

turnos antes de que termine el conjuro, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no recibir 4d10 puntos de daño psíquico. Si supera la tirada, el conjuro termina.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 5 o superior, el daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 4.

ASOLAR

Nivel 4, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

La energía nigromántica anega a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance y le drena los humores y la vitalidad. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución: si falla, recibe 8d8 puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos.

Si el objetivo es una criatura planta o a una planta mágica, esta tiene desventaja en la tirada de salvación y el conjuro le inflige el máximo de daño.

Si el objetivo es una planta no mágica que no es una criatura, como un árbol o un arbusto, no hace tirada de salvación, simplemente se seca y muere.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de nivel 5 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 4.

ATRAVESAR MURO

Nivel 5, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S, M (un pellizco de semillas de sésamo)
Duración: 1 hora

En un punto que elijas y que puedas ver en una superficie de madera, yeso o piedra (como un muro, un techo o un suelo) dentro del alcance aparece un pasaje que dura mientras lo haga el conjuro. Tú eliges las dimensiones de la abertura: hasta 5 pies de ancho, 8 pies de alto y 20 pies de profundidad. El pasaje no hace que la estructura que lo rodea se desestabilice.

Cuando la abertura desaparece, cualquier criatura u objeto que todavía esté en el pasaje que ha creado el conjuro son expulsados sanos y salvos al lugar libre más cercano a la superficie en la que lanzaste el conjuro.

AUGURIO

Nivel 2, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Personal
Componentes: V, S, M (varillas, huesos o piezas similares tallados de manera especial de al menos 25 po de valor)
Duración: Instantánea

Tirando varillas con gemas engarzadas, haciendo girar huesos de dragón, echando cartas adornadas o empleando alguna otra herramienta divina, recibes un augurio de una entidad de otro mundo sobre el resultado de una acción específica que planeas realizar en los 30 minutos siguientes. El director de juego elige uno de los siguientes augurios posibles:

- Dicha: buenos resultados.
- Desdicha: malos resultados.
- Dicha y desdicha: resultados tanto buenos como malos.
- Nada: resultados que no son ni especialmente buenos ni especialmente malos.

El conjuro no tiene en cuenta ninguna circunstancia posible que pueda cambiar el resultado, como que se lancen otros conjuros o que se pierda o se gane un compañero.

Si lanzas el conjuro dos o más veces antes de completar tu siguiente descanso prolongado, hay un 25 % de probabilidades acumulativas de conseguir una lectura aleatoria. El director de juego hace esta tirada en secreto.

AURA MÁGICA DEL ARCANO

Nivel 2, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un pequeño recuadro de seda)
Duración: 24 horas

Colocas una ilusión en una criatura o un objeto que toques para que los conjuros de adivinación revelen información falsa sobre él. El objetivo puede ser una criatura voluntaria o un objeto que ninguna criatura lleve puesto ni transporte.

Cuando lances el conjuro, elige uno de los siguientes efectos o los dos. El efecto dura mientras lo haga el conjuro. Si lanzas este conjuro sobre la misma criatura u objeto durante 30 días y colocas el mismo efecto en él todas las veces, la ilusión dura hasta que se disipe.

Aura falsa. Cambias el modo en que el objetivo aparece ante conjuros o efectos mágicos que detectan auras mágicas, como *Detectar magia.* Puedes hacer que un objeto no mágico parezca mágico, que un objeto mágico parezca no mágico o cambiar el aura mágica de un objeto para que parezca que es de una escuela de magia específica. Cuando uses este efecto en un objeto, puedes determinar que cualquier criatura que sujete el objeto perciba esta magia falsa.

Máscara. Puedes cambiar el modo en que el objetivo aparece ante conjuros o efectos mágicos que detectan tipos de criaturas, como el *Sentido divino* del paladín o la activación del conjuro *Símbolo.* Elige un tipo de criatura: otros conjuros y efectos mágicos considerarán que la criatura objetivo es del tipo o alineamiento del tipo elegido.

AURA SAGRADA

Nivel 8, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V, S, M (un pequeño relicario que valga al menos 1000 po y que contenga una reliquia sagrada, como un girón de la túnica de un santo o un trozo de pergamino de un texto religioso)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

La luz divina surge de ti y se fusiona en un tenue resplandor en un radio de 30 pies. Las criaturas que elijas dentro de ese radio cuando lances este conjuro emiten luz tenue en un radio de 5 pies y tienen ventaja en las tiradas de salvación, mientras que el resto tiene desventaja en las tiradas de ataque que se hagan contra ellas hasta que el conjuro termine. Además, cuando un infernal o un no muerto impacte a una criatura afectada con un ataque cuerpo a cuerpo, el aura destella con una luz brillante. El atacante debe superar una tirada de salvación de Constitución para no quedar cegado hasta que termine el conjuro.

AUXILIO

Nivel 2, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S, M (un girón diminuto de tela blanca)
Duración: 8 horas

Tu conjuro concede a tus aliados dureza y determinación. Elige hasta tres criaturas dentro del alcance. El máximo de puntos de golpe y los puntos de golpe actuales de cada objetivo aumentan en 5 mientras dura el conjuro.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, los puntos de golpe del objetivo aumentan 5 puntos adicionales por cada nivel por encima de 2.

BAILE IRRESISTIBLE

Nivel 6, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo se pone a bailar de manera cómica, moviendo manos y pies, mientras dura el conjuro. Las criaturas que no pueden ser hechizadas son inmunes a este conjuro.

Una criatura que baila debe usar todo su movimiento para bailar sin moverse de su espacio y tiene desventaja en las tiradas de salvación de Destreza y en las tiradas de ataque. Mientras que el objetivo está afectado por este conjuro, las demás criaturas tienen ventaja en las tiradas de ataque que hagan contra él. Como acción, la criatura puede hacer una tirada de salvación de Sabiduría para recuperar el control sobre sí misma. Si tiene éxito, el conjuro termina.

BARRERA ANTIVIDA

Nivel 5, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal (radio de 10 pies)
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Una barrera reluciente se extiende desde ti en un radio de 10 pies, moviéndose al mismo tiempo que tú, y repele a todas las criaturas salvo a los no muertos y a los constructos. La barrera dura mientras lo haga el conjuro. La barrera impide que las criaturas a las que afecta la traspasen, aunque pueden lanzar conjuros y hacer ataques con armas a distancia y de alcance a través de ella.

Si al moverte obligas a una criatura a la que afecta a que traspase la barrera, el conjuro termina.

BARRERA DE CUCHILLAS

Nivel 6, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 90 pies
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas una pared vertical de afiladas cuchillas de energía mágica que giran. La pared aparece dentro del alcance y dura mientras lo haga el conjuro. La pared puede medir hasta 100 pies de largo, 20 pies de alto y 5 pies de grosor. Proporciona tres cuartos de cobertura y el espacio que ocupa es terreno difícil.

Cuando una criatura entra en el área de la pared por primera vez en un turno o empieza su turno dentro de ella, debe superar una tirada de salvación de Destreza. Si falla, recibe 6d10 puntos de daño cortante; si tiene éxito, recibe la mitad.

BENDECIR

Nivel 1, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S, M (unas gotas de agua bendita)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Bendices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Cuando un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a su tirada.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de nivel 2 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1.

BOCA MÁGICA

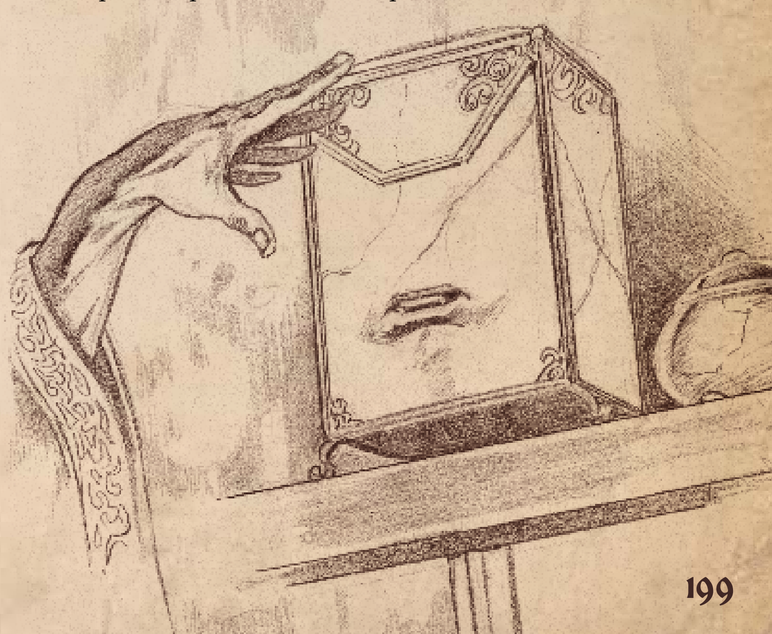
Nivel 2, ilusión (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S, M (un pequeño fragmento de panal y polvo de jade de al menos 10 po de valor, los cuales consume el conjuro)
Duración: Hasta que se disipe

Colocas un mensaje en un objeto dentro del alcance, el cual se emite cuando se cumple la condición que lo activa. Elige un objeto que puedas ver y que ninguna otra criatura lleve puesto ni transporte. Luego di el mensaje, que debe tener como máximo 25 palabras, aunque se puede entregar a lo largo de 10 minutos. Por último, determina la circunstancia que activa el conjuro para entregar el mensaje.

Cuando se dé esta circunstancia, una boca mágica aparece en el objeto y recita el mensaje con tu voz y al mismo volumen al que lo dijiste. Si el objeto que elijes tiene una boca o algo que parece una boca (por ejemplo, la boca de una estatua), la boca mágica aparece ahí para que parezca que las palabras provienen de la boca del objeto. Cuando lanzas este conjuro, puedes decidir que el conjuro termine después de entregar el mensaje o que permanezca y repita el mensaje en cualquier momento en el que se active.

La circunstancia que activa el mensaje puede ser todo lo general o detallada que quieras, aunque debe basarse en una condición visual o auditiva que ocurra a 30 pies o menos del objeto. Por ejemplo, puedes hacer que la boca hable cuando cualquier criatura se mueva a 30 pies o menos del objeto o cuando suene una campana de plata también a 30 pies o menos.



BOLA DE FUEGO

Nivel 3, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 150 pies
Componentes: V, S, M (un bolita de guano de murciélago y azufre)
Duración: Instantánea

Un rayo brillante surge de tu dedo índice hasta un punto que elijas dentro del alcance y explota con un leve estruendo en un estallido de llamas. Todas las criaturas que se encuentren en una esfera de 20 pies de radio cuyo centro sea ese punto deben hacer una tirada de salvación de Destreza: si fallan, reciben 8d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.

El fuego se propaga en las esquinas e incinera los objetos inflamables que se encuentren en el área y que nadie lleve puestos ni transporte.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 3.

BOLA DE FUEGO DE EXPLOSIÓN RETARDADA

Nivel 7, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 150 pies
Componentes: V, S, M (una bolita de guano de murciélago y azufre)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un haz de luz amarilla surge de tu dedo índice y se condensa en una burbuja brillante en un punto que elijas dentro del alcance del conjuro. Cuando este termine, ya sea porque pierdes la concentración o porque decides acabarlo, la burbuja explota con un leve estruendo en un estallido de llamas que se propagan en las esquinas. Cada criatura que se encuentre en una esfera de 20 pies de radio cuyo centro sea ese punto debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, recibe daño por fuego igual al daño total acumulado y, si tiene éxito, la mitad. El daño base del conjuro es 12d6. Si al final de tu turno la burbuja aún no ha estallado, el daño aumenta 1d6.

Si una criatura toca la burbuja antes del fin del conjuro, debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, el conjuro termina inmediatamente y la burbuja explota con una llamarada. Si tiene éxito, la criatura puede lanzar la burbuja hasta 40 pies. Cuando esta golpee a una criatura o a un objeto sólido, el conjuro termina y la burbuja explota.

El fuego daña a los objetos que se encuentren dentro del área e incinera a los objetos inflamables que nadie lleve puestos ni transporte.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 8 o superior, el daño base aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 7.

BUENAS BAYAS

Nivel 1, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un ramito de muérdago)
Duración: Instantánea

En tu mano aparecen hasta diez bayas imbuidas con magia mientras dura el conjuro. Una criatura puede usar su acción para comerse una baya. Comerse una baya hace que se recupere 1 punto de golpe y ofrece suficiente alimento para una criatura durante 1 día.

Las bayas pierden su poder si no se consumen en 24 horas después de lanzar el conjuro.

BURLA CRUEL

Truco, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V
Duración: Instantánea

Sueltas una sarta de insultos enlazados con sutiles encantamientos a una criatura que puedas ver dentro del alcance. Si el objetivo puede oírte (aunque no es necesario que te entienda), debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no recibir 1d4 puntos de daño psíquico y tener desventaja en la siguiente tirada de ataque que haga antes del final de su siguiente turno.

El daño de este conjuro aumenta en 1d4 cuando llegas al nivel 5 (2d4), al nivel 11 (3d4) y al nivel 17 (4d4).

CAER COMO UNA PLUMA

Nivel 1, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 reacción, que puedes realizar cuando tú o una criatura que esté a 60 pies o menos de ti caéis
Alcance: 60 pies
Componentes: V, M (una pluma pequeña o plumón)
Duración: 1 minuto

Elige hasta a cinco criaturas que estén cayendo dentro del alcance. Su velocidad de descenso se reduce hasta 60 pies por ronda hasta que el conjuro termine. Si la criatura aterriza antes de que termine el conjuro, no recibe daño a causa de la caída, puede aterrizar de pie y el conjuro termina para ella.

CALENTAR METAL

Nivel 2, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S, M (un trozo de hierro y una llama)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige un objeto construido en metal, como un arma de metal o una armadura de metal pesada o mediana, que puedas ver dentro del alcance para calentarlo al rojo vivo. Cualquier criatura que esté en contacto físico con el objetivo cuando lanzas el conjuro recibe 2d8 puntos de daño por fuego. Hasta que el conjuro termine, puedes usar una acción adicional en cada uno de tus siguientes turnos para hacer que vuelva a sufrir ese daño.

Si una criatura sujeta o lleva puesto el objeto y recibe daño de él, debe superar una tirada de salvación de Constitución para no soltar o quitarse el objeto. Si no puede hacer ninguna de estas dos cosas, tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de característica hasta el principio de tu siguiente turno.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2.

CALMAR EMOCIONES

Nivel 2, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Intentas reprimir emociones fuertes en un grupo de personas. Todos los humanoides que se encuentren dentro de una esfera de 20 pies de radio, cuyo centro es un punto que tú decides,

deben realizar una tirada de salvación de Carisma. Si lo desean, pueden decidir fallarla automáticamente. Si una criatura falla la salvación, elige uno de los siguientes dos efectos:

- Puedes reprimir cualquier efecto que haga que el objetivo quede hechizado o asustado. Cuando este conjuro termine, cualquier efecto anulado continúa, siempre y cuando su duración no haya terminado mientras tanto.
- Puedes hacer que un objetivo que sea hostil hacia determinadas criaturas de tu elección sea indiferente a ellas. Esta indiferencia termina si el objetivo es atacado o dañado por un conjuro, o si ve cómo dañan a un aliado. Cuando el conjuro termine, la criatura se vuelve hostil de nuevo, a menos que el director de juego decida lo contrario.

CAMBIAR DE FORMA

Nivel 9, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V, S, M (una diadema de jade de al menos 1500 po de valor, la cual te debes colocar en la cabeza antes de lanzar el conjuro)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Asumes la forma de otra criatura mientras dura el conjuro. Puede ser cualquier criatura con un valor de desafío igual a tu nivel o inferior. La criatura no puede ser un constructo ni un no muerto, y debes haber visto ese tipo de criatura al menos una vez. Te transformas en un prototipo normal de esa criatura, sin niveles de clase y sin el rasgo *Lanzamiento de conjuros.*

Las estadísticas de la criatura elegida reemplazan a las tuyas, salvo tu alineamiento y tus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. También mantienes todas tus habilidades y competencias de tiradas de salvación, además de obtener las de la criatura. Si la criatura tiene la misma competencia que tú y el bonificador que indica sus estadísticas es mayor que el tuyo, usa el bonificador de la criatura en su lugar. No puedes realizar acciones legendarias o de guarida de la nueva forma.

Asumes los puntos de golpe y los dados de golpe de la nueva forma. Cuando vuelves a tu forma original, vuelves al número de puntos de golpe que tenías antes de transformarte. Si vuelves a tu forma como resultado de que tus puntos de golpe se reduzcan a 0, cualquier exceso de daño se aplica a tu forma original. Siempre y cuando ese exceso no reduzca los puntos de golpe de tu forma original a 0, no te quedas inconsciente.

Mantienes los beneficios de cualquier rasgo de tu clase, raza u otra fuente y puedes usarlos siempre y cuando tu nueva forma sea físicamente capaz de hacerlo. No puedes usar tus sentidos especiales (por ejemplo, visión en la oscuridad) a menos que tu nueva forma también los tenga. Solo puedes hablar si la criatura también puede hacerlo.

Cuando te transformas, eliges si tu equipo cae al suelo, si se funde con la nueva forma o si esta lo lleva puesto, en cuyo caso el equipo funciona con normalidad. El director de juego determina si la nueva forma puede llevarlo de acuerdo a la forma y el tamaño de la criatura, puesto que el equipo no cambia para ajustarse a la nueva forma. El equipo que no puedas llevar en la nueva forma debe caer al suelo o fundirse con la nueva forma. El equipo que se funde no tiene efecto en este estado.

Mientras dura el conjuro, puedes usar tu acción para asumir una forma diferente con las mismas restricciones y reglas, con una excepción: si tu nueva forma tiene más puntos de golpe que la actual, tus puntos de golpe permanecen en el valor actual.

CAMINAR CON EL VIENTO

Nivel 6, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S, M (fuego y agua bendita)
Duración: 8 horas

Tú y hasta diez criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance asumís una forma gaseosa, como volutas de nube, mientras dura el conjuro. Mientras está en esta forma de nube, una criatura tiene una velocidad volando de 300 pies y tiene resistencia al daño de las armas mágicas. Las únicas acciones que puede realizar en esta forma son la acción de esprintar y volver a su forma original. Volver a la forma original lleva 1 minuto, durante el cual la criatura está incapacitada y no puede moverse. Hasta que termine el conjuro, la criatura puede volver a la forma de nube, lo cual también lleva 1 minuto.

Si una criatura está volando en forma de nube cuando el conjuro termina, esta desciende 60 pies por ronda durante 1 minuto hasta que aterriza de manera segura. Si no puede aterrizar después de 1 minuto, la criatura cae la distancia que falte.



CAMINAR POR EL AGUA

Nivel 3, transmutación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S, M (un trozo de corcho)
Duración: 1 hora

Este conjuro concede la capacidad de moverse por cualquier superficie líquida (como agua, ácido, lodo, nieve, arenas movedizas o lava) como si fuera un terreno sólido inofensivo (caminar sobre lava fundida aún puede provocar daño debido al calor). Hasta tres criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance consiguen esta capacidad mientras dure el conjuro.

Si tu objetivo es una criatura sumergida en un líquido, el conjuro saca al objetivo a la superficie del líquido a una velocidad de 60 pies por ronda.

CAMPO ANTIMAGIA

Nivel 8, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal (esfera de 10 pies de radio)
Componentes: V, S, M (una pizca de hierro pulverizado o limaduras de hierro)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Te rodea una esfera antimagia invisible con un radio de 10 pies que crea un área apartada de la energía mágica que envuelve el multiverso. Dentro de la esfera no se pueden lanzar conjuros, convocar criaturas ni desaparecer, e incluso los objetos mágicos se vuelven mundanos. Hasta que el conjuro termina, la esfera se mueve contigo (tú eres su centro).

Los conjuros y otros efectos mágicos, excepto los creados por un artefacto o una deidad, se anulan si están dentro de la esfera y no pueden introducirse en ella. El espacio usado para lanzar un conjuro que al final queda anulado se consume igualmente. Mientras un efecto está anulado, no funciona, pero el tiempo que pasa anulado cuenta para su duración.

Efectos dirigidos. Los conjuros y otros efectos mágicos, como *Proyectil mágico* o *Hechizar persona*, que van dirigidos a una criatura o a un objeto que se encuentra en la esfera no tienen efecto sobre ese objetivo.

Áreas de magia. El área de otro conjuro o efecto mágico, como *Bola de fuego*, no puede entrar en la esfera. Si la esfera se solapa con un área de magia, la parte del área cubierta por la esfera queda anulada. Por ejemplo, las llamas creadas por el conjuro *Muro de fuego* quedan anuladas dentro de la esfera y crean un hueco en el muro si el solapamiento es lo suficientemente grande.

Conjuros. Cualquier conjuro o efecto mágico activo sobre una criatura o un objeto que estén dentro de la esfera queda anulado mientras permanezca ahí.

Objetos mágicos. Las propiedades y poderes de los objetos mágicos quedan anulados dentro de la esfera. Por ejemplo, una *espada larga* +1 en la esfera funciona como una espada larga no mágica.

Las propiedades y los poderes de un arma mágica quedan anulados si el objetivo o el usuario están dentro de la esfera. Si un arma o munición mágica abandona completamente la esfera (por ejemplo, si disparas una flecha mágica o si arrojas una lanza mágica a un objetivo que se encuentra fuera de la esfera), la magia del objeto deja de estar anulada en cuanto sale.

Viaje mágico. El teletransporte y el viaje entre planos no funcionan dentro de la esfera, independientemente de si la esfera es el punto de partida o el de llegada para tales viajes mágicos. Los portales que dan a otro lugar, mundo o plano de existencia, así como una abertura a un espacio extradimensional como los que crea el conjuro *Truco de la cuerda*, se cierran temporalmente mientras están en la esfera.

Criaturas y objetos. Las criaturas y objetos convocados o creados temporalmente mediante magia desaparecen. Vuelven a aparecer instantáneamente cuando el espacio que ocupaban deja de estar dentro de la esfera.

Disipar magia. Los conjuros y los efectos mágicos como *Disipar magia* no tienen efecto en la esfera. Del mismo modo, las esferas creadas por otro conjuro de *Campo antimagia* no se anulan entre sí.

CAUTIVAR

Nivel 2, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S
Duración: 1 minuto

Tejes una maraña de palabras de distracción, obligando a que las criaturas que elijas que puedas ver dentro del alcance y que puedan oírte hagan una tirada de salvación de Sabiduría. Cualquier criatura que no pueda ser hechizada tiene éxito automáticamente, y si está luchando contra tus compañeros y tú, tiene ventaja en la tirada. Si falla, el objetivo tiene desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que haga para percibir a cualquier criatura que no seas tú hasta que el conjuro termine o hasta que el objetivo ya no pueda oírte. El conjuro termina si quedas incapacitado o si dejas de poder hablar.

CAUTIVERIO

Nivel 9, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S, M (una representación en vitela o una estatuilla que se parezca al objetivo y un componente especial que varía de acuerdo a la versión del conjuro que elijas, de al menos 500 po de valor por dado de golpe del objetivo)
Duración: Hasta que se disipa

Creas un límite mágico para retener a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar vinculado por el conjuro; si tiene éxito, se vuelve inmune a este conjuro si lo vuelves a lanzar. Mientras esté afectada por el conjuro, la criatura no necesita respirar, comer ni beber, y no envejece. Los conjuros de adivinación no pueden ni localizarla ni percibirla.

Cuando lances el conjuro, elige una de las siguientes formas de cautiverio:

Contención diminuta. El objetivo se encoge a una altura de 1 pulgada y queda aprisionado dentro de una gema o un objeto similar. La luz puede atravesar la gema con normalidad (lo que permite que el objetivo vea fuera y que otras criaturas lo vean), pero nada más puede traspasarla, ni siquiera mediante teletransporte o viaje planar. La gema no puede cortarse ni romperse mientras se mantenga el efecto del conjuro.

El componente especial de esta versión del conjuro es una gema grande y transparente, como un corindón, un diamante o un rubí.

Hibernación. El objetivo cae dormido y no se puede despertar.

El componente especial para esta versión del conjuro consiste en unas hierbas soporíferas raras.

Encadenado. Unas pesadas cadenas, firmemente sujetadas al suelo, retienen al objetivo, que queda apresado hasta que el

conjuro termina y no puede moverse ni ser movido por ningún medio hasta entonces.

El componente especial de esta versión del conjuro es una cadena fina de un metal precioso.

Prisión encubierta. El conjuro transporta al objetivo a un semiplano diminuto protegido contra el teletransporte y el viaje planar. Puede ser un laberinto, una jaula, una torre o una estructura o área similar confinada que elijas.

El componente especial para esta versión del conjuro es una representación en miniatura de una prisión hecha de jade.

Tumba. El objetivo es enterrado a gran profundidad en una esfera de fuerza mágica lo suficientemente grande como para contenerlo. Nada puede atravesar la esfera y la criatura tampoco puede teleportarse o usar el viaje planar para salir de ella.

El componente especial que se necesita para esta versión del conjuro es una esfera de mithril.

Terminar el conjuro. Mientras lanzas el conjuro, en cualquiera de sus versiones, puedes indicar una condición que hará que el conjuro termine y libere al objetivo. Dicha condición puede ser tan específica o tan elaborada como decidas, pero el director de juego debe estar de acuerdo en que es plausible. Las condiciones se pueden basar en el nombre, identidad o deidad de una criatura o, si no, en acciones observables o cualidades, pero no en cosas intangibles como el nivel, la clase o los puntos de golpe.

El conjuro *Disipar magia* puede anular el conjuro solo si se lanza como un conjuro de nivel 9, independientemente de que se lance contra la prisión o contra el componente especial que se usa para crearla.

Puedes usar un componente especial en particular para crear solo una prisión a la vez. Si vuelves a lanzar el conjuro usando el mismo componente, el objetivo del primer lanzamiento queda liberado inmediatamente de su cautiverio.

CEGUERA/SORDERA

Nivel 2, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V
Duración: 1 minuto

Puedes cegar o ensordecer a un enemigo. Elige una criatura que puedas ver dentro del alcance para que haga una tirada de salvación de Constitución. Si falla, queda cegada o ensordecida (según decidas) mientras dura el conjuro. Al final de cada uno de sus turnos, puede hacer una tirada de salvación de Constitución para intentar anular el conjuro.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, puedes elegir a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.

CERRADURA ARCANA

Nivel 2, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (oro en polvo de al menos 25 po de valor, el cual consume el conjuro)
Duración: Hasta que se disipa

Cuando tocas una puerta, ventana, cancela, arca u otra entrada cerrada, esta se abre mientras dura el conjuro. Las criaturas que elijas cuando lances el conjuro y tú podéis abrir el objeto con normalidad. También puedes establecer una contraseña que, cuando se diga a 5 pies o menos del objeto, anule el conjuro durante 1 minuto. Si no, no se puede traspasar hasta que se rompa o hasta que el conjuro se disipe o se anule. Lanzar *Abrir cerraduras* sobre el objeto anula *Cerradura arcana* durante 10 minutos.

Mientras esté afectado por el conjuro, es más difícil romper el objeto o abrirlo a la fuerza. La CD para romperlo o abrirlo con ganzúas aumenta en 10.

CÍRCULO DE MUERTE

Nivel 6, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 150 pies
Componentes: V, S, M (una perla negra pulverizada de al menos 500 po de valor)
Duración: Instantánea

Un cúmulo de energía negativa flota dentro de una esfera de 60 pies de radio cuyo centro es un punto que esté dentro del alcance. Todas las criaturas que se encuentren dentro de esa área deben hacer una tirada de salvación de Constitución. Si fallan, reciben 8d6 puntos de daño necrótico y, si tienen éxito, la mitad.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 7 o superior, el daño aumenta en 2d6 por cada nivel por encima de 6.

CÍRCULO DE TELETRANSPORTE

Nivel 5, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 10 pies
Componentes: V, M (gemas preciosas de 50 po de valor bañadas en polvos y tintas raros, los cuales consume el conjuro)
Duración: 1 ronda

Cuando lanzas el conjuro, dibujas un círculo de 10 pies de diámetro en el suelo con símbolos que conectan tu localización con un círculo de teletransporte permanente de tu elección cuya secuencia de símbolos conoces y que está en tu mismo plano de existencia. Un portal reluciente se abre dentro del círculo y permanece abierto hasta el final de tu siguiente turno. Cualquier criatura que entra en el portal aparece instantáneamente a 5 pies del círculo de destino o en el espacio sin ocupar más cercano si ese está ocupado.

Muchos templos grandes, gremios y otros lugares importantes tienen círculos de teletransporte permanentes inscritos en algún lugar de sus confines. Cada uno de estos círculos tiene una secuencia de símbolos única, una sucesión de runas mágicas colocadas siguiendo un patrón particular. Cuando consigues la capacidad para lanzar este conjuro por primera vez, aprendes la secuencia de símbolos de dos destinos del Plano Material determinados por el director de juego. Puedes aprender otras secuencias de símbolos durante tus aventuras. Puedes memorizar una nueva secuencia de símbolos después de estudiar durante 1 minuto.

Puedes crear un círculo de teletransporte permanente lanzando este conjuro en el mismo lugar todos los días durante un año. No necesitas usar el círculo para teleportarte cuando lanzas el conjuro de este modo.

CÍRCULO MÁGICO

Nivel 3, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 10 pies
Componentes: V, S, M (agua bendita o plata y hierro pulverizados de al menos 100 po de valor, los cuales consume el conjuro)
Duración: 1 hora

Creas un cilindro de energía mágica de 10 pies de radio y 20 pies de altura cuyo centro se encuentra en un punto del suelo que

puedas ver dentro del alcance. En la intersección del cilindro con el suelo u otra superficie aparecen unas runas brillantes.

Elige uno o más de los siguientes tipos de criaturas: celestiales, elementales, fatas, infernales y no muertos. El círculo afecta a una criatura del tipo elegido de los siguientes modos:

- La criatura no puede entrar en el cilindro voluntariamente por medios no mágicos. Si la criatura intenta usar el teletransporte o el viaje intraplanar para hacerlo, primero debe superar una tirada de salvación de Carisma.
- La criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque contra objetivos que se encuentren dentro del cilindro.
- Los objetivos que se encuentran dentro del cilindro no pueden quedar hechizados, asustados o poseídos por la criatura.

Cuando lanzas este conjuro, puedes decidir que su magia opere en el sentido inverso: evitando que una criatura de un tipo específico deje el cilindro y protegiendo a los objetivos que se encuentran fuera.

En niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, la duración aumenta en 1 hora por cada nivel por encima de 3.

CLARIVIDENCIA

Nivel 3, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 1 milla
Componentes: V, S, M (un foco de al menos 100 po de valor, ya sea un cuerno con joyas engarzadas para oír o un ojo de cristal para ver)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas un sensor invisible en una localización que te es familiar (un lugar que hayas visitado o visto) o en una localización obvia que no te es familiar (como detrás de una puerta, en una esquina o en un bosquecillo), siempre que esté dentro del alcance. El sensor permanece en el lugar mientras dura el conjuro y no se le puede atacar ni interactuar con él.

Cuando lanzas el conjuro, eliges ver o escuchar. Puedes usar el sentido que elijas a través del sensor como si estuvieras en ese lugar. Como acción, puedes cambiar entre oír y escuchar.

Una criatura que pueda ver el sensor (como una que se beneficie de *Ver lo invisible* o vista verdadera) ve un orbe luminoso e intangible del tamaño de tu puño.

CLONAR

Nivel 8, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un diamante de al menos 1000 po de valor y al menos una pulgada cúbica de carne de la criatura que se va a clonar, los cuales consume el conjuro, y un recipiente de al menos 2000 po de valor que se pueda cerrar y que sea lo suficientemente grande para contener una criatura Mediana, como una urna enorme, un cofre, una cavidad en el suelo llena de barro o un contenedor de cristal lleno de agua salada)
Duración: Instantánea

Este conjuro crea un duplicado inerte de una criatura viva como una salvaguardia contra la muerte. El clon se forma dentro de un recipiente sellado y termina de desarrollarse a los 120 días; también puedes clonar una versión más joven de la criatura. Siempre y cuando su recipiente permanezca inalterable, el clon permanece inerte y sin deteriorarse.

En cualquier momento a partir de que el clon madure, si la criatura original muere, su alma se transfiere al clon, siempre y cuando el alma sea libre y esté dispuesta a regresar. El clon es físicamente idéntico al original y tiene su misma personalidad, recuerdos y características, pero no el equipo. Los restos físicos de la criatura original, si aún existen, se vuelven inertes y no se pueden devolver a la vida, dado que el alma de la criatura está en otra parte.

COFRE SECRETO

Nivel 4, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un cofre exquisito, de 3×2×2 pies, construido con materiales raros de al menos 5000 po de valor, y una réplica Diminuta hecha con los mismos materiales de al menos 50 po de valor)
Duración: Instantánea

Escondes un cofre y todo su contenido en el Plano Etéreo. Debes tocar el cofre y la réplica en miniatura que sirve como componente material. El cofre puede contener hasta 12 pies cúbicos de un material inerte (3×2×2 pies).

Mientras el cofre permanezca en el Plano Etéreo, puedes usar una acción y tocar la réplica para retirar el cofre, que aparece en un lugar sin ocupar en el suelo a 5 pies o menos de ti. Puedes volver a enviar el cofre al Plano Etéreo usando una acción y tocando tanto el cofre como la réplica.

Después de 60 días, hay un 5 % de probabilidades por día (acumulativas) de que el efecto del conjuro termine. El efecto termina si vuelves a lanzar el conjuro, si la réplica del cofre se destruye o si eliges terminar el conjuro como acción. Si el conjuro termina y el cofre está en el Plano Etéreo, se pierde irremediablemente.

COMPRENSIÓN IDIOMÁTICA

Nivel 1, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V, S, M (una pizca de hollín y sal)
Duración: 1 hora

Mientras dura el conjuro, entiendes el significado literal de cualquier idioma que escuches. También entiendes cualquier idioma escrito que veas, pero debes estar tocando la superficie en la que las palabras están escritas. Tardas alrededor de 1 minuto en leer una página de texto.

Este conjuro no descodifica mensajes secretos en un texto o en un glifo, como un sigilo arcano, que no estén en el lenguaje escrito.

COMPULSIÓN

Nivel 4, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Las criaturas que elijas que estén dentro del alcance y que puedan escucharte deben hacer una tira de salvación de Sabiduría, que superan automáticamente si no pueden quedar hechizadas. Si falla, el objetivo queda afectado por este conjuro. Hasta que el conjuro termine, puedes usar una acción adicional en cada uno de tus turnos para designar una dirección horizontal que vaya a ti. Cada objetivo afectado debe usar todo su movimiento disponible para moverse en esa dirección durante su siguiente turno. Puede realizar su acción antes de moverse.

Después de moverse en ese sentido, puede hacer otra tirada de salvación de Sabiduría para intentar terminar con el efecto.

El objetivo no está obligado a moverse hacia un peligro que es obviamente letal, como un fuego o un socavón, pero provocará ataques de oportunidad al moverse en la dirección designada.

COMUNIÓN

Nivel 5, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Personal
Componentes: V, S, M (incienso y un vial de agua bendita o sacrílega)
Duración: 1 minuto

Contactas con tu deidad o con un representante divino y, antes de que termine el conjuro, le haces hasta tres preguntas que se puedan responder con sí o no. Recibes una respuesta correcta para cada una.

Los seres divinos no son necesariamente omniscientes, así que puedes recibir como respuesta «incierto» si la pregunta pertenece a un ámbito más allá de su conocimiento. En caso de que una respuesta de una palabra sea confusa o contraria a los intereses de la deidad, el director de juego puede ofrecer una frase corta como respuesta.

Si lanzas el conjuro dos o más veces antes de terminar tu siguiente descanso prolongado, hay un 25 % de probabilidades acumulativas de que recibas una respuesta negativa cada vez que lo lances después de la primera. El director de juego hace esta tirada en secreto.

COMUNIÓN CON LA NATURALEZA

Nivel 5, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Personal
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Durante un breve espacio de tiempo te conviertes en uno con la naturaleza y obtienes conocimiento del territorio que te rodea. Al aire libre, el conjuro te da conocimiento sobre la tierra que está a 3 millas o menos de ti. En cuevas o en otros lugares subterráneos, el radio se limita a 300 pies. El conjuro no funciona donde se haya construido sobre la naturaleza, como en dungeons y ciudades.

Consigues conocimiento instantáneo de hasta tres hechos de tu elección sobre cualquiera de los siguientes temas en relación con la zona:

- Terrenos y cuerpos de agua.
- Plantas, minerales, animales y gente importante.
- Celestiales, fatas, infernales, elementales y no muertos poderosos.
- Influencia de otros planos de existencia.
- Edificios.

Por ejemplo, puedes determinar la localización de un poderoso no muerto de la zona, una fuente importante de agua potable y los pueblos cercanos.

CONFUSIÓN

Nivel 4, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 90 pies
Componentes: V, S, M (tres cáscaras de nuez)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Este conjuro distorsiona la mente de las criaturas creando ilusiones y provocando acciones incontroladas. Todas las criaturas que se encuentren en una esfera de 10 pies de radio, cuyo centro está en un lugar de tu elección dentro del alcance, deben superar una tirada de salvación de Sabiduría cuando lances este conjuro para no quedar afectadas por él.

Un objetivo afectado no puede reaccionar y debe tirar 1d10 al principio de cada uno de sus turnos para determinar su comportamiento:

d10	Comportamiento
1	La criatura usa todo su movimiento para moverse en una dirección al azar. Para determinar dicha dirección, tira 1d8 y asigna una dirección a cada una de las caras del dado. La criatura no realiza ninguna acción este turno.
2-6	La criatura no se mueve ni realiza acciones este turno.
7-8	La criatura usa su acción para realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura determinada al azar dentro de su alcance. Si no hay ninguna criatura dentro de su alcance, no hace nada durante este turno.
9-10	La criatura puede actuar y moverse con normalidad.

Al final de cada turno, un objetivo afectado puede hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si tiene éxito, el efecto termina.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 5 o superior, el radio de la esfera aumenta en 5 pies por cada nivel por encima de 4.

CONJURAR ANIMALES

Nivel 3, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 90 pies
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Convocas espíritus feéricos en forma de bestia que aparecen en lugares libres que puedas ver dentro del alcance. Elige una de las siguientes opciones:

- Una bestia con un valor de desafío igual a 2 o menos.
- Dos bestias con un valor de desafío igual a 1 o menos.
- Cuatro bestias con un valor de desafío igual a 1/2 o menos.
- Ocho bestias con un valor de desafío igual a 1/4 o menos.

Cada bestia se considera, además, feérica y desaparece cuando sus puntos de golpe se reducen a 0 o cuando el conjuro termina.

Las criaturas convocadas son amistosas hacia ti y tus compañeros. Tira iniciativa por ellas como si fueran un grupo que tiene sus propios turnos. Obedecen cualquier orden verbal que les des (no requiere que realices ninguna acción). Si no les das ninguna orden, se defienden de criaturas hostiles, pero, si no las hay, no realizan ninguna acción.

El director de juego determina las estadísticas de las criaturas.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de un nivel superior determinado, aparecen más criaturas de las que elegiste: con un espacio de nivel 5 aparecen el doble, con nivel 7 el triple y con nivel 9 el cuádruple.

CONJURAR CELESTIAL

Nivel 7, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 90 pies
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Convocas a un celestial con un valor de desafío igual a 4 o menos, el cual aparece en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. El celestial desaparece cuando sus puntos de golpe se reducen a 0 o cuando el conjuro termina.

El celestial es amistoso hacia ti y tus compañeros mientras dura el conjuro. Tira iniciativa por el celestial, que tiene sus propios turnos. Obedece cualquier orden verbal que le des (no requiere que realices ninguna acción), siempre y cuando no viole su alineamiento. Si no le das ninguna orden, se defiende de criaturas hostiles, pero, si no las hay, no realiza ninguna acción.

El director de juego determina las estadísticas del celestial.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 9, conjuras un celestial con un valor de desafío igual a 5 o menos.

CONJURAR ELEMENTAL

Nivel 5, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 90 pies
Componentes: V, S, M (incienso que se ha de quemar para el aire, arcilla blanda para la tierra, azufre y fósforo para el fuego o agua y tierra para el agua)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Conjuras a un sirviente elemental. Elige un área de aire, tierra, fuego o agua de 10 pies cúbicos dentro del alcance. Un elemental con un valor de desafío igual a 5 o menos que se corresponda con el área que has elegido aparece en un espacio sin ocupar a 10 pies o menos de ella. Por ejemplo, un elemental de fuego surge de una hoguera y un elemental de tierra se levanta del suelo. El elemental desaparece cuando sus puntos de golpe se reducen a 0 o cuando el conjuro termina.

El elemental es amistoso hacia ti y tus compañeros mientras dure el conjuro. Tira iniciativa por el elemental, que tiene sus propios turnos. Obedece cualquier orden verbal que le des (no requiere que realices ninguna acción). Si no le das ninguna orden, el elemental se defiende de criaturas hostiles, pero, si no las hay, no realiza ninguna acción.

Si te desconcentras, el elemental no desaparece, sino que pierdes el control sobre él, se vuelve hostil hacia ti y tus compañeros y podría atacaros. No puedes desconvocar a un elemental descontrolado y este desaparece una hora después de que lo hayas convocado.

El director de juego determina las estadísticas del elemental.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, el valor de desafío aumenta en 1 por cada nivel por encima de 5.

CONJURAR ELEMENTALES MENORES

Nivel 4, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 90 pies
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Convocas elementales que aparecen en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Elige una de las siguientes opciones:

- Un elemental con un valor de desafío igual a 2 o menos.
- Dos elementales con un valor de desafío igual a 1 o menos.
- Cuatro elementales con un valor de desafío igual a 1/2 o menos.
- Ocho elementales con un valor de desafío igual a 1/4 o menos.

Un elemental convocado mediante este conjuro desaparece cuando sus puntos de golpe se reducen a 0 o cuando finaliza el conjuro.

Las criaturas convocadas son amistosas hacia ti y tus compañeros. Tira iniciativa por ellas como si fueran un grupo, que tiene sus propios turnos. Obedecen cualquier orden verbal que les des (no requiere que realices ninguna acción). Si no les das



ninguna orden, se defienden de criaturas hostiles, pero, si no las hay, no realizan ninguna acción.

El director de juego determina las estadísticas de las criaturas.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de un nivel determinado, aparecen más criaturas de las que elegiste: con un espacio de nivel 6 aparecen el doble y con un espacio de nivel 8, el triple.

CONJURAR FATA

Nivel 6, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 90 pies
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Convocas a una criatura feérica con un valor de desafío igual a 5 o menos o un espíritu feérico en forma de bestia con un valor de desafío igual a 6 o menos. La criatura feérica aparece en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance y desaparece cuando sus puntos de golpe se reducen a 0 o cuando el conjuro termina.

La criatura feérica es amistosa hacia ti y tus compañeros mientras dura el conjuro. Tira iniciativa por la criatura, que tiene sus propios turnos. Obedece cualquier orden verbal que le des (no requiere que realices ninguna acción), siempre y cuando no viole su alineamiento. Si no le das ninguna orden, se defiende de las criaturas hostiles, pero, si no las hay, no realiza ninguna acción.

Si pierdes la concentración, la criatura feérica no desaparece, sino que pierdes el control sobre ella, se vuelve hostil hacia ti y tus compañeros y podría atacaros. No puedes desconvocar a una criatura feérica descontrolada y esta desaparece una hora después de que la hayas convocado.

El director de juego determina las estadísticas de la criatura feérica.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 7 o superior, el valor de desafío aumenta en 1 por cada nivel por encima de 6.

CONJURAR SERES DE LOS BOSQUES

Nivel 4, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S, M (una baya sagrada por criatura convocada)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Convocas criaturas feéricas que aparecen en espacios sin ocupar que puedas ver dentro del alcance. Elige una de las siguientes opciones:

- Una criatura feérica con un valor de desafío igual a 2 o menos.
- Dos criaturas feéricas con un valor de desafío igual a 1 o menos.
- Cuatro criaturas feéricas con un valor de desafío igual a 1/2 o menos.
- Ocho criaturas feéricas con un valor de desafío igual a 1/4 o menos.

Una criatura convocada desaparece cuando sus puntos de golpe se reducen a 0 o cuando el conjuro termina.

Las criaturas convocadas son amistosas hacia ti y tus compañeros mientras dura el conjuro. Tira iniciativa por las criaturas como si fueran un grupo, que tiene sus propios turnos. Obedecen cualquier orden verbal que les des (no requiere que realices ninguna acción). Si no les das ninguna orden, se defienden de las criaturas hostiles, pero, si no las hay, no realizan ninguna acción.

El director de juego determina las estadísticas de las criaturas.

En niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando un espacio de un nivel superior determinado, aparecerán más criaturas de las que elegiste: con un espacio de nivel 6 aparecen el doble de criaturas y con un espacio de nivel 8, el triple.

CONO DE FRÍO

Nivel 5, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal (cono de 60 pies)
Componentes: V, S, M (un pequeño cono de cristal o vidrio)
Duración: Instantánea

Una explosión de aire frío brota de tus manos. Cada criatura que se encuentre en un cono de 60 pies debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla, recibe 8d8 puntos de daño por frío y, si tiene éxito, la mitad.

Una criatura que muera a causa de este conjuro se convierte en una estatua de hielo hasta que se derrita.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 5.



CONOCIMIENTO DE LEYENDAS

Nivel 5, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: Personal
Componentes: V, S, M (incienso de 250 po de valor, el cual el conjuro consume, y cuatro trozos de marfil de al menos 50 po de valor cada uno)
Duración: Instantánea

Nombra o describe a una persona, lugar u objeto. El conjuro te proporciona un resumen del conocimiento popular sobre lo que has nombrado: relatos actuales, historias olvidadas o incluso un saber secreto que nunca ha sido de conocimiento general. Si la cosa que nombras no tiene una importancia legendaria, no consigues información. Cuanta más información tengas ya, más precisa y detallada será la información que recibas.

La información que aprendes es precisa pero puede estar formulada con un lenguaje figurativo. Por ejemplo, si tienes un hacha misteriosa en las manos, el conjuro podría facilitarte esta información: «Ay del malhechor que ponga sus manos sobre esta hacha, pues aun su mango podrá cortarle en la mano. Solo un verdadero Hijo de la Piedra, que ame y sea amado por Moradin, podrá despertar los verdaderos poderes del hacha, y solo con la palabra sagrada *Rudnogg* en sus labios».

CONOCIMIENTO DRUÍDICO

Truco, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Al susurrarles a los espíritus de la naturaleza, creas uno de los siguientes efectos dentro del alcance:

- Creas un pequeño efecto sensorial inofensivo que predice el tiempo que hará donde te encuentras durante las próximas 24 horas. El efecto puede manifestarse como un orbe dorado para los cielos despejados, una nube para la lluvia, copos de nieve cayendo para la nieve, etcétera. Este efecto persiste durante 1 ronda.
- Haces que instantáneamente florezca un capullo, germine una semilla o brote una hoja.
- Creas un sensor instantáneo e inofensivo, como hojas cayendo, una brisa, el sonido de un animalillo o el vago olor de una mofeta. El efecto debe caber en un cubo de 5 pies.
- Apagas o enciendes inmediatamente una vela, una antorcha o una hoguera.

CONTACTAR CON OTRO PLANO

Nivel 5, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Personal
Componentes: V
Duración: 1 minuto

Contactas mentalmente con un semidiós, el espíritu de un sabio que murió hace mucho u otra entidad misteriosa de otro plano. Contactar con esta inteligencia extraplanar puede forzar e incluso romper tu mente. Cuando lances este conjuro, haz una tirada de salvación de Inteligencia CD 15. Si fallas, recibes 6d6 puntos de daño psíquico y quedas enloquecido hasta que terminas un descanso prolongado. Mientras estás enloquecido, no puedes entender lo que dicen otras criaturas, no puedes leer y solo dices galimatías. Si te lanzan el conjuro *Restablecimiento mayor*, este efecto termina.

Si tienes éxito en la tirada de salvación, puedes hacerle cinco preguntas a la entidad antes de que termine el conjuro. El director de juego responde a cada pregunta con una palabra, como «sí», «no», «quizás», «nunca», «irrelevante» o «impreciso» (si la entidad no sabe la respuesta a la pregunta). Si una respuesta de una palabra puede resultar confusa, el director de juego puede ofrecer en su lugar una frase corta.

CONTACTO ELECTRIZANTE

Truco, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Un rayo surge de tu mano para golpear a una criatura que estás intentando tocar. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra el objetivo. Tienes ventaja en la tirada de ataque si el objetivo lleva una armadura de metal. Si impactas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por relámpago y no puede realizar reacciones hasta el inicio de su siguiente turno.

El daño del conjuro aumenta en 1d8 cuando llegas al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).

CONTAGIO

Nivel 5, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: 7 días

Tu toque inflige enfermedad. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura dentro de tu alcance. Si impactas, le transmites una enfermedad de tu elección de entre las que se describen a continuación.

Al final de cada uno de los turnos del objetivo, este debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Después de fallar tres de estas tiradas, los efectos de la enfermedad duran mientras lo haga el conjuro y la criatura deja de hacer estas tiradas. Después de tener éxito en tres salvaciones, la criatura se recupera de la enfermedad y el conjuro termina.

Dado que este conjuro induce una enfermedad natural en el objetivo, cualquier efecto que elimine la enfermedad o que mejore sus efectos funcionará.

Ascua mental. La mente de la criatura está febril. La criatura tiene desventaja en las pruebas y en las tiradas de salvación de Inteligencia, y durante el combate se comporta como si estuviera bajo los efectos del conjuro *Confusión*.

Carne putrefacta. La carne de la criatura se pudre. La criatura tiene desventaja en las pruebas de Carisma y es vulnerable a todo tipo de daño.

Epilepsia. La criatura tiene temblores y desventaja en las pruebas y tiradas de salvación de Destreza, así como en las tiradas de ataque que usen dicha característica.

Fiebre de la mugre. Una fiebre aguda se extiende por el cuerpo de la criatura. Esta tiene desventaja en las pruebas y tiradas de salvación de Fuerza y en las tiradas de ataque que usen dicha característica.

Mal de la ceguera. El dolor afecta a la mente de la criatura y sus ojos se vuelven de un color blanco lechoso. La criatura está cegada y tiene desventaja en las pruebas y tiradas de salvación de Sabiduría.

Muerte viscosa. La criatura empieza a sangrar descontroladamente. La criatura tiene desventaja en las pruebas y tiradas de salvación de Constitución. Además, cuando reciba daño, queda aturdida hasta el final de su siguiente turno.

CONTINGENCIA

Nivel 6, evocación

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: Personal
Componentes: V, S, M (una estatuilla de ti mismo tallada en marfil y decorada con gemas de al menos 1500 po de valor)
Duración: 10 días

Elige un conjuro de nivel 5 o inferior que puedas lanzar, que tenga un tiempo de lanzamiento de 1 acción y cuyo objetivo puedas ser tú. Lanzas dicho conjuro (que recibe el nombre de conjuro de contingencia) como parte del lanzamiento de *Contingencia,* gastando espacios de conjuro para los dos, pero el de contingencia no tiene efecto ahora, sino cuando se dé una circunstancia determinada. Describes esa circunstancia cuando lanzas los dos conjuros. Por ejemplo, el conjuro *Contingencia* que se lanza con *Respirar agua* puede estipular que el segundo surte efecto cuando estás rodeado de agua o en un líquido similar. El conjuro de contingencia surte efecto inmediatamente después de que se cumpla la circunstancia por primera vez, quieras o no, y entonces el conjuro *Contingencia* termina.

El conjuro de contingencia solo tiene efecto sobre ti, incluso si normalmente puede elegir a otros como objetivo. Solo puedes usar un conjuro de contingencia a la vez. Si vuelves a lanzar *Contingencia,* termina el efecto del conjuro que hayas lanzado antes. Asimismo, termina si dejas de llevar contigo los componentes materiales.

CONTORNO BORROSO

Nivel 2, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tu cuerpo se vuelve borroso, cambiante y parpadea para todos los que pueden verte. Mientras dura el conjuro, cualquier criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque que haga contra ti. Un atacante es inmune a este efecto si no se basa en la vista, como si tiene vista ciega, o puede ver a través de ilusiones, como si tiene vista verdadera.

CONTRACONJURO

Nivel 3, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 reacción, que puedes realizar cuando veas a una criatura a 60 pies de ti o menos lanzando un conjuro
Alcance: 60 pies
Componentes: S
Duración: Instantánea

Intentas interrumpir el lanzamiento de conjuro de una criatura. Si el conjuro es de nivel 3 o inferior, el lanzamiento falla y no tiene efecto. Si es de nivel 4 o superior, haz una prueba de característica usando tu característica para lanzar conjuros; la CD es 10 + el nivel de conjuro. Si tienes éxito, el lanzamiento falla y el conjuro no tiene efecto.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el conjuro interrumpido no tiene efecto si su nivel es igual o menor que el nivel del espacio de conjuro que uses.

CONTROLAR EL CLIMA

Nivel 8, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: Personal (radio de 5 millas)
Componentes: V, S, M (incienso que se ha de quemar y trozos de tierra y madera empapados en agua)
Duración: Concentración, hasta 8 horas

Controlas el clima a 5 millas o menos de ti mientras dura el conjuro. Debes estar al aire libre para lanzarlo. Si te mueves a un lugar donde no puedes ver el cielo, el conjuro termina.

Cuando lanzas el conjuro, cambias las condiciones climáticas actuales, las cuales determina el director de juego de acuerdo al clima y a la estación. Puedes cambiar las precipitaciones, la temperatura y el viento. Las nuevas condiciones tardan en surtir efecto 1d4×10 minutos. Una vez lo hacen, puedes volver a cambiar las condiciones. Cuando el conjuro acaba, el tiempo vuelve a la normalidad gradualmente.

Cuando cambies las condiciones climáticas, busca la condición actual en las siguientes tablas y cámbiala un nivel, arriba o abajo. Cuando cambies el viento, puedes cambiar su dirección.

Precipitación

Nivel	Condición
1	Despejado
2	Nubes ligeras
3	Nublado o niebla
4	Lluvia, granizo o nieve
5	Lluvia torrencial, tormenta o nevasca

Temperatura

Nivel	Condición
1	Calor insoportable
2	Calor
3	Cálido
4	Frío
5	Helado
6	Frío polar

Viento

Nivel	Condición
1	Calma
2	Viento moderado
3	Viento fuerte
4	Vendaval
5	Ventarrón

CONTROLAR LAS AGUAS

Nivel 4, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 300 pies
Componentes: V, S, M (una gota de agua y una pizca de polvo)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que el conjuro acaba, controlas el agua corriente que haya dentro del área que elijas, que puede ser un cubo de hasta 100 pies de lado. Puedes elegir cualquiera de los siguientes efectos cuando lanzas el conjuro. Como acción durante tu turno, puedes repetir el mismo efecto o elegir uno diferente.

Apartar las aguas. Haces que el agua del área se aparte y cree una fosa que se extiende por el área del conjuro. El agua separada forma una muralla a cada lado. La fosa permanece hasta que el conjuro termina o hasta que elijas un efecto diferente. Luego, el agua vuelve a llenar lentamente la fosa a lo largo de la siguiente ronda hasta que se restablezca el nivel.

Inundación. Haces que el nivel del agua corriente estancada en el área aumente hasta 20 pies. Si el área incluye una orilla, el agua se derrama sobre la tierra seca.

En cambio, si eliges un área dentro de un cuerpo de agua grande, creas una ola de 20 pies de altura que va de un extremo al otro del área y luego se desploma. La ola se lleva consigo cualquier vehículo de tamaño Enorme o menor, los cuales tienen un 25 % de probabilidades de volcar.

El nivel de agua permanece elevado hasta que el conjuro termina o hasta que elijas un efecto diferente. Si el efecto produce una ola, esta se repite al principio de tu siguiente turno mientras dure el efecto de inundación.

Redirigir la corriente. Haces que la corriente de agua del área se mueva en otro sentido de tu elección, incluso si tiene que fluir a través de obstáculos, subir paredes o en cualquier otro sentido improbable. El agua se mueve mientras la diriges, pero una vez traspasa él área del conjuro, retoma su corriente de acuerdo a las condiciones del terreno. El agua continúa moviéndose en el sentido que elijas hasta que el conjuro termina o hasta que elijas otro efecto.

Remolino. Este efecto requiere un cuerpo de agua de al menos 50 pies cuadrados y 25 de profundidad. Haces que se cree un remolino en el centro del área, el cual forma un vórtice de 5 pies de ancho en la base, 50 pies de ancho en lo alto y 25 pies de altura. Cualquier criatura u objeto que se encuentre en el agua a 25 pies o menos del vórtice es empujado a 10 pies de él. Una criatura puede alejarse del vórtice nadando si hace una prueba de Fuerza (Atletismo) contra la CD de salvación del conjuro.

Cuando una criatura entra en el vórtice por primera vez en su turno o empieza su turno en él, debe hacer una tirada de salvación de Fuerza. Si falla, recibe 2d8 puntos de daño contundente y queda atrapada en el vórtice hasta que termina el conjuro. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no queda atrapada. Una criatura atrapada en el vórtice puede usar su acción para intentar alejarse nadando como se describe arriba, pero tiene desventaja en la prueba de Fuerza (Atletismo) para hacerlo.

La primera vez en cada turno que un objeto entra en el vórtice, recibe 2d8 puntos de daño contundente durante cada ronda que permanezca en él.

CONVOCACIONES INSTANTÁNEAS

Nivel 6, conjuración (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un zafiro de 1000 po de valor)
Duración: Hasta que se disipe

Tocas un objeto que pese 10 libras o menos, de 6 pies o menos. El conjuro deja una marca invisible en su superficie e inscribe de manera invisible el nombre del objeto en el zafiro que usas como componente material. Cada vez que lanzas este conjuro, debes usar un zafiro diferente. En cualquier momento, puedes usar tu acción para decir el nombre del objeto y romper el zafiro. El objeto aparece instantáneamente en tu mano independientemente de la distancia física o planar, y el conjuro termina.

Si otra criatura sujeta el objeto o lo lleva puesto, el objeto no se teleporta al romper el zafiro, sino que sabes quién es la criatura que posee el objeto y dónde se encuentra aproximadamente en ese momento.

Disipar magia o un efecto similar que se aplique con éxito en el zafiro termina con el efecto de este conjuro.

CORCEL FANTASMA

Nivel 3, ilusión (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S
Duración: 1 hora

Una criatura cuasirreal de tamaño Grande, similar a un caballo, aparece en el suelo de un lugar sin ocupar que elijas dentro del alcance. Tú decides el aspecto de la criatura, que está equipada con una silla de montar, bocado y brida. Cualquier parte del equipo creado por el conjuro se desvanece en una nube de humo si se aleja más de 10 pies de la montura.

Mientras dura el conjuro, tú o la criatura que elijas podéis montar en la montura. La criatura usa las estadísticas de un caballo de montar, excepto porque tiene una velocidad de 100 pies y puede viajar a 10 millas por hora, o 13 millas a un ritmo rápido. Cuando el conjuro termina, la montura se desvanece poco a poco y el jinete tiene 1 minuto para desmontar. El conjuro termina si usas una acción para disiparlo o si la montura recibe daño.

CREACIÓN

Nivel 5, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S, M (un trozo diminuto de materia del mismo objeto que planeas crear)
Duración: Especial

Sacas hebras de materia de las sombras del Páramo Sombrío para crear un objeto inerte de materia vegetal dentro del alcance: textiles, cuerda, madera o algo similar. También puedes usar este conjuro para crear objetos minerales como piedra, cristal o metal. El objeto creado no debe ser mayor que un cubo de 5 pies y debe ser de una forma y un material que hayas visto antes.

La duración depende del material del objeto. Si está compuesto por varios materiales, usa la duración más corta.

Material	Duración
Materia vegetal	1 día
Piedra o cristal	12 horas
Metales preciosos	1 hora
Gemas	10 minutos
Adamantina o mithril	1 minuto

Usar un material creado por este conjuro como componente material para otro conjuro hace que dicho conjuro falle.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, el cubo aumenta 5 pies por cada nivel por encima de 5.

CREAR COMIDA Y BEBIDA

Nivel 3, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Creas 45 libras de comida y 30 galones de agua en el suelo o en un recipiente dentro del alcance, suficientes para sustentar hasta a 15 humanoides o 5 monturas durante 24 horas. La comida es insípida pero tiene nutrientes, y se estropea si no se come antes de 24 horas. El agua está limpia y no se pudre.

CREAR MUERTOS VIVIENTES

Nivel 6, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 10 pies
Componentes: V, S, M (una vasija de barro llena con tierra de cementerio, otra llena de salobre y un ónice negro de 150 po de valor por cada cadáver)
Duración: Instantánea

Solo puedes lanzar este conjuro por la noche. Elige hasta tres cadáveres humanoides de tamaño Mediano o Pequeño dentro del alcance. Cada uno se convierte en un necrófago bajo tu control (el director de juego determina las estadísticas para estas criaturas).

Como acción adicional en cada uno de tus turnos, puedes dar órdenes mentalmente a cualquier criatura a la que hayas dado vida con este conjuro si esta se encuentra a 120 pies o menos de ti (si controlas varias criaturas, puedes dar órdenes a cualquiera de ellas o a todas al mismo tiempo usando la misma orden). Tú decides qué acción realizará la criatura y adónde se moverá durante su siguiente turno, o puedes dar una orden general, como proteger una habitación o un pasillo en particular. Si no das ninguna orden, la criatura solo se defiende a sí misma de las criaturas hostiles. Una vez se le da una orden, la criatura la sigue hasta que su tarea está completada.

La criatura se encuentra bajo tu control durante 24 horas, tras las cuales deja de obedecer cualquier orden que le hayas dado. Para mantener el control sobre la criatura durante otras 24 horas, debes lanzarle otra vez este conjuro antes de que el periodo actual de 24 horas termine. Usar el conjuro de este modo reinicia el control sobre otras tres criaturas que hayas animado con el mismo en lugar de animar a otras nuevas.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 7 o superior, puedes animar o reafirmar el control sobre cuatro necrófagos. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 8, puedes animar o reafirmar el control sobre cinco necrófagos o dos necrarios o tumularios. Cuando lanzas este conjuro con espacios de conjuro de nivel 9, puedes animar o restablecer el control sobre seis necrófagos, tres necrarios o tumularios, o dos momias.

CREAR O DESTRUIR AGUA

Nivel 1, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S, M (una gota de agua si creas agua o unos cuantos granos de arena si la destruyes)
Duración: Instantánea

Destruyes agua o la creas.

Crear agua. Creas hasta 10 galones de agua limpia en un recipiente abierto dentro del alcance. De manera alternativa, el agua cae como lluvia en un cubo de 30 pies de lado dentro del alcance y extingue las llamas expuestas que haya en el área.

Destruir agua. Destruyes hasta 10 galones de agua en un recipiente abierto dentro del área. De manera alternativa, también puedes destruir una niebla en un cubo de 30 pies de lado dentro del alcance.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, creas o destruyes 10 galones de agua adicionales o el tamaño del cubo aumenta en 5 pies por cada nivel por encima de 1.

CRECIMIENTO DE ESPINAS

Nivel 2, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 150 pies
Componentes: V, S, M (siete espinas afiladas o siete ramitas pequeñas, cada una afilada en un extremo)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

El suelo en un radio de 20 pies, cuyo origen es un punto de tu elección dentro del alcance, se retuerce y hace brotar espinas y pinchos. El área se vuelve terreno difícil mientras dura el conjuro. Cuando una criatura entra en el área o se mueve dentro de ella, recibe 2d4 puntos de daño perforante por cada 5 pies.

La transformación del suelo se camufla para parecer natural. Cualquier criatura que no pueda ver el área en el momento en que se lanza el conjuro debe hacer una tirada de Sabiduría (Percepción) enfrentada a la CD de salvación del conjuro para reconocerla como terreno peligroso antes de entrar en ella.

CRECIMIENTO VEGETAL

Nivel 3, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción u 8 horas
Alcance: 150 pies
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Este conjuro canaliza la vitalidad de las plantas en un área específica. Hay dos usos posibles para este conjuro, ya sea consiguiendo beneficios inmediatos o a largo plazo.

Si lanzas este conjuro usando 1 acción, elige un punto dentro del alcance. Todas las plantas normales que se encuentren en un radio de 100 pies, cuyo origen es ese punto, se hacen más gruesas y frondosas. Una criatura que se mueva por el área debe gastar 4 pies de movimiento por cada pie que se mueva.

Puedes excluir del efecto cualquier área de cualquier tamaño dentro del área del conjuro.

Si lanzas este conjuro durante 8 horas, enriqueces la tierra. Todas las plantas que se encuentren en un radio de media milla, cuyo origen es un punto dentro del alcance, estarán enriquecidas durante 1 año. Las plantas producen el doble de la cantidad normal de comida cuando se cosechan.

CUBÍCULO

Nivel 3, evocación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Personal (semiesfera de 10 pies de radio)
Componentes: V, S, M (un abalorio de cristal pequeño)
Duración: 8 horas

Una cúpula de fuerza inmóvil con un radio de 10 pies te cubre mientras dura el conjuro. El conjuro termina si te sales del área.

Nueve criaturas de tamaño Mediano o menor pueden entrar dentro de la cúpula contigo. El conjuro falla si en el área hay una criatura mayor o más de nueve criaturas. Las criaturas y los objetos que se encuentren dentro de la cúpula cuando lanzas el conjuro pueden cruzarla y moverse por ella libremente. Dentro de la cúpula no tienen efecto conjuros ni otros efectos mágicos, ni se pueden lanzar a través de ella desde fuera. La atmósfera que hay dentro del espacio es cómoda y seca, independientemente del clima exterior.

Hasta que el conjuro termine, puedes hacer que el interior esté débilmente iluminado u oscuro. La cúpula es opaca desde el exterior y del color que elijas, pero es transparente desde dentro.

CUCHICHEAR MENSAJE

Truco, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S, M (pequeño fragmento de hilo de cobre)
Duración: 1 ronda

Señalas con el dedo a una criatura dentro del alcance y susurras un mensaje. El objetivo (y solo el objetivo) escucha el mensaje y puede responder con un susurro que solo tú puedes escuchar.

Puedes lanzar este conjuro a través de objetos sólidos si conoces al objetivo y sabes que está al otro lado de la barrera. El silencio mágico, una piedra de 1 pie, 1 pulgada de metal común, una delgada capa de plomo o un bloque de madera de 3 pies bloquean el conjuro. El conjuro no tiene por qué seguir una línea recta y puede viajar libremente en las esquinas o aberturas.

CURAR HERIDAS

Nivel 1, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, la curación aumenta 1d8 por cada nivel por encima del nivel 1.

CURAR HERIDAS EN GRUPO

Nivel 5, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Una ola de energía curativa emana de un punto de tu elección dentro del alcance. Elige hasta a seis criaturas en una esfera de 30 pies de radio cuyo centro sea ese punto. Cada objetivo recupera una cantidad de puntos de golpe igual a 3d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, la curación aumenta 1d8 por cada nivel por encima de 5.



CUSTODIA CONTRA LA MUERTE

Nivel 4, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: 8 horas

Tocas a una criatura y le concedes una forma de protegerse contra la muerte. La primera vez que los puntos de golpe del objetivo se reducirían a 0 como resultado de recibir daño, este se queda con 1 punto de golpe y el conjuro termina.

Si el conjuro sigue teniendo efecto cuando el objetivo está sujeto a un efecto que lo mataría instantáneamente sin infligir daño, dicho efecto queda anulado y el conjuro termina.

DAÑAR

Nivel 6, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Liberas una enfermedad virulenta en una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla, recibe 14d6 puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad. El daño no puede reducir sus puntos de golpe a menos de 1. Si el objetivo falla la tirada de salvación, su máximo de puntos de golpe se reduce durante 1 hora en una cantidad igual al daño necrótico recibido. Cualquier efecto que elimine una enfermedad permite que el máximo de puntos de golpe de la criatura vuelva a la normalidad antes de que pase ese tiempo.

DE LA CARNE A LA PIEDRA

Nivel 6, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S, M (una pizca de lima, agua y tierra)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Intentas convertir en piedra a una criatura que puedas ver dentro del alcance. Si el cuerpo del objetivo es de carne, este debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla, queda apresado a medida que su carne se vuelve rígida. Si tiene éxito, la criatura no se ve afectada.

Una criatura apresada por este conjuro debe hacer otra tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Cuando supere tres tiradas, el conjuro termina. Si falla tres veces, se convierte en piedra y queda petrificada mientras dure el conjuro. Los éxitos y los fallos no tienen que ser consecutivos; lleva la cuenta de ambos hasta que el objetivo consiga tres de un tipo.

Si la criatura se rompe físicamente mientras está petrificada, sufre una deformidad similar si vuelve a su estado original.

Si mantienes la concentración en este conjuro hasta la duración máxima, la criatura se convierte en piedra hasta que se elimine el efecto.

DEBILIDAD MENTAL

Nivel 8, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 150 pies
Componentes: V, S, M (un puñado de esferas de arcilla, vidrio, cristal o mineral)
Duración: Instantánea

Haces estallar la mente de una criatura que puedas ver dentro del alcance para destrozar su intelecto y su personalidad. El objetivo recibe 4d6 puntos de daño psíquico y debe hacer una tirada de salvación de Inteligencia. Si falla, sus puntuaciones de Inteligencia y Carisma se reducen a 0 y no puede lanzar conjuros, activar objetos mágicos, entender idiomas o comunicarse de un modo inteligible. Sin embargo, puede identificar a sus amigos, seguirlos y protegerlos.

Cada 30 días, la criatura puede repetir la tirada de salvación. Si tiene éxito, el conjuro termina.

El conjuro también se puede terminar con *Restablecimiento mayor, Sanar* o *Deseo.*

DEDO DE LA MUERTE

Nivel 7, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Envías energía negativa a una criatura que puedas ver dentro del alcance, lo que le provoca un dolor agudo. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla, recibe 7d8+30 puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad.

Un humanoide que muera a causa de este conjuro se levanta al principio de tu siguiente turno como un zombi que está bajo tu control de manera permanente y sigue tus órdenes verbales lo mejor que puede.

DESEO

Nivel 9, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V
Duración: Instantánea

Deseo es el conjuro más poderoso que puede lanzar una criatura mortal. Simplemente hablando en voz alta, puedes alterar las propias bases de la realidad de acuerdo a tus deseos. El uso básico de este conjuro es reproducir cualquier otro conjuro de hasta nivel 8. No necesitas reunir ninguno de los requisitos de ese conjuro, ni siquiera los componentes caros. El conjuro simplemente surte efecto.

De manera alternativa, puedes crear uno de los siguientes efectos de tu elección:

- Creas un objeto de hasta 25 000 po de valor que no sea un objeto mágico. El objeto no puede tener más de 300 pies de cualquier tipo de dimensión y aparece en un espacio libre que puedas ver en el suelo.
- Permites que hasta 20 criaturas que puedas ver recuperen todos sus puntos de golpe y anulas todos los efectos que tengan y que se describan en el conjuro *Restablecimiento mayor.*
- Haces que hasta 10 criaturas que puedas ver sean resistentes a un tipo de daño que elijas.
- Concedes inmunidad a un único conjuro o a otro efecto mágico durante 8 horas a 10 criaturas que puedas ver. Por ejemplo, puedes hacer que tú y todos tus compañeros seáis inmunes al ataque de drenar vida de un liche.
- Deshaces un único evento reciente forzando que se vuelvan a tirar los dados en cualquier tirada que se haya hecho en la última ronda (incluyendo tu último turno). La realidad se transforma para acomodarse al resultado. Por ejemplo, puedes deshacer una salvación en la que un oponente ha tenido éxito, el crítico de un enemigo o la

tirada de salvación fallida de un aliado. Puedes forzar que se repita una tirada para que se haga con ventaja o desventaja y puedes elegir si se usa el nuevo resultado o el anterior.

Puedes conseguir otras cosas además de los ejemplos anteriores. Indícale al director de juego lo que deseas con toda la precisión que puedas. El director de juego tiene total libertad para decidir lo que ocurre en tal caso; cuanto mayor sea el deseo, más posibilidades hay de que algo salga mal. El conjuro puede simplemente fallar, puede surtir efecto solo en parte o puedes sufrir una consecuencia imprevista como resultado de la forma en que has pronunciado el deseo. Por ejemplo, desear que un villano esté muerto puede adelantarte en el tiempo hacia un periodo en el que el villano ya no esté vivo, lo que te sacaría de la historia. Del mismo modo, desear un objeto mágico legendario o un artefacto puede transportarte directamente adonde se encuentra su actual propietario.

El estrés de lanzar este conjuro para producir cualquier otro efecto que no sea reproducir otro conjuro te debilita. Después de aguantar este estrés, cada vez que lances un conjuro hasta que termines un descaso prolongado recibes 1d10 puntos de daño necrótico por cada nivel de dicho conjuro. Este daño no se puede reducir ni evitar de ningún modo. Además, durante 2d4 días tu Fuerza baja a 3 si es superior. Por cada uno de estos días que pases descansando y no haciendo más que actividades ligeras, tu tiempo de recuperación se reduce en 2 días. Por último, hay un 33 % de probabilidades de que seas incapaz de volver a lanzar *Deseo* si sufres este estrés.

DESINTEGRAR

Nivel 6, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S, M (una magnetita y una pizca de polvo)
Duración: Instantánea

Apuntando a un objetivo que puedas ver dentro del alcance, de tu dedo sale un delgado rayo verde. El objetivo puede ser una criatura, un objeto o una creación de fuerza mágica, como el muro creado por *Muro de fuerza.*

Una criatura objetivo debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, recibe 10d6+40 puntos de daño por fuerza. Si este daño reduce sus puntos de golpe a 0, esta se desintegra.

Una criatura desintegrada, y todo lo que lleve puesto o transporte, excepto los objetos mágicos, queda reducida a un montón de polvillo gris. La criatura solo puede volver a la vida mediante los conjuros *Resurrección verdadera* o *Deseo.*

Este conjuro desintegra automáticamente un objeto de tamaño Grande o menor. Si el objetivo es un objeto o una creación de fuerza mágica de tamaño Enorme o mayor, el conjuro desintegra una porción de él igual a un cubo de 10 pies. Este conjuro no afecta a objetos mágicos.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 7 o superior, el daño aumenta en 3d6 por cada espacio de conjuro por encima de 6.

DESPLAZAMIENTO DE PLANO

Nivel 7, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una horquilla metálica de dos púas de al menos 250 po de valor, sintonizada con un plano de existencia en particular)
Duración: Instantánea

Tú y hasta ocho criaturas voluntarias os cogéis de la mano formando un círculo y sois transportadas a otro plano de existencia. Puedes especificar el destino en términos generales, como la Ciudad de Oropel en el Plano Elemental de Fuego o el Palacio de Dispater en el segundo nivel de los Nueve Infiernos, y apareceréis en ese lugar o cerca de él. Si pretendes llegar a la Ciudad de Oropel, por ejemplo, puedes llegar a la calle del Acero, enfrente de la Puerta de las Cenizas, o de cara a la ciudad al otro lado del Mar de Fuego, a discreción del director de juego.

De forma alternativa, si conoces la secuencia de símbolos de un círculo de teletransporte en otro plano de existencia, este conjuro puede llevarte a ese círculo. Si el círculo es demasiado pequeño como para contener a todas las criaturas que transportas, estas aparecen en los espacios sin ocupar que estén más cerca del círculo.

Puedes usar este conjuro para expulsar a una criatura involuntaria a otro plano. Elige una criatura dentro del alcance y haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra ella. Si impactas, la criatura debe hacer una tirada de salvación de Carisma. Si falla, es transportada a una localización aleatoria en el plano de existencia que especifiques. Una criatura transportada de este modo debe encontrar su propio camino de vuelta a tu plano de existencia actual.

DESTIERRO

Nivel 4, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S, M (un objeto desagradable para el objetivo)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Intentas enviar a una criatura que puedas ver dentro del alcance a otro plano de existencia. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Carisma para no ser desterrado.

Si el objetivo es nativo del plano de existencia en el que te encuentras, lo destierras a un semiplano inofensivo. Mientras esté allí, está incapacitado. El objetivo permanece allí hasta que el conjuro termina, momento en el cual reaparece en el espacio que dejó o, si está ocupado, en el espacio sin ocupar más cercano.

Si un objetivo es nativo de un plano de existencia diferente al plano en que te encuentras, se desvanece con un leve pop y vuelve a su plano natal. Si el conjuro termina antes de que pase 1 minuto, el objetivo reaparece en el espacio que dejó o, si está ocupado, en el espacio sin ocupar más cercano. Si no, el objetivo no regresa.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 5 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 4.

DETECTAR EL MAL Y EL BIEN

Nivel 1, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Mientras dura el conjuro, sabes si hay alguna aberración, celestial, elemental, fata, infernal o no muerto a 30 pies o menos de ti, así como dónde se encuentra. Del mismo modo, sabes si hay algún lugar u objeto a 30 pies o menos de ti que haya sido consagrado o profanado.

El conjuro puede penetrar la mayoría de las barreras, pero no a partir de 1 pie de piedra, 1 pulgada de metal común, una lámina de plomo o 3 pies de madera o tierra.

DETECTAR MAGIA

Nivel 1, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Mientras dura el conjuro, sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.

El conjuro puede penetrar la mayoría de las barreras, pero no a partir de 1 pie de piedra, 1 pulgada de metal común, una lámina de plomo o 3 pies de madera o tierra.

DETECTAR PENSAMIENTOS

Nivel 2, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V, S, M (una moneda de cobre)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Mientras dura el conjuro, puedes leer el pensamiento de ciertas criaturas. Cuando lanzas este conjuro y como acción en cada uno de tus turnos hasta que termine, puedes concentrarte en cualquier criatura que puedas ver a 30 pies de ti o menos. Si la criatura que eliges tiene Inteligencia 3 o menos o no habla ningún idioma, no queda afectada.

En un principio lees los pensamientos superficiales de la criatura: lo que ocupa la mayor parte de su mente en ese momento. Como acción, puedes desviar tu atención a los pensamientos de otra criatura o intentar profundizar más en la mente de la misma. Si haces esto último, el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, consigues ver su razonamiento (si tiene), su estado emocional y algo que ocupe su mente (como algo que le preocupa, que ama o que odia). Si tiene éxito, el conjuro termina. En cualquier caso, el objetivo sabe que estás ahondando en sus pensamientos y, a menos que desvíes tu atención hacia los pensamientos de otra criatura, la primera puede usar la acción de su turno para hacer una prueba de Inteligencia enfrentada a tu prueba de Inteligencia; si tiene éxito, el conjuro termina.

Hacer una pregunta directamente a la criatura objetivo afecta de manera natural al curso de sus pensamientos, por ello este conjuro es particularmente efectivo como parte de un interrogatorio.

También puedes usar este conjuro para detectar la presencia de criaturas pensantes que no puedas ver. Cuando lanzas el conjuro o como acción mientras dure este, puedes buscar pensamientos a 30 pies de ti o menos. El conjuro puede traspasar barreras, pero no a partir de 1 pie de piedra, 1 pulgada de metal común, una lámina de plomo o 3 pies de madera o tierra. No puedes detectar a una criatura cuya Inteligencia sea 3 o inferior, ni a una que no hable ningún idioma.

Una vez detectas la presencia de una criatura de este modo, puedes leer sus pensamientos durante lo que quede de la duración del conjuro, como se describe antes, incluso si no puedes verla, pero aun así tiene que estar dentro del alcance.

DETECTAR VENENO Y ENFERMEDAD

Nivel 1, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V, S, M (una hoja de tejo)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Mientras dura el conjuro, puedes sentir la presencia y la localización de veneno, criaturas venenosas y enfermedades a 30 pies de ti o menos. También puedes identificar el tipo de veneno, criatura venenosa o enfermedad en cada caso.

El conjuro puede penetrar la mayoría de las barreras, pero no a partir de 1 pie de piedra, 1 pulgada de metal común, una lámina de plomo o 3 pies de madera o tierra.

DETENER EL TIEMPO

Nivel 9, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V
Duración: Instantánea

Detienes brevemente el flujo del tiempo para todo el mundo menos para ti. El tiempo no pasa para otras criaturas, mientras tú haces 1d4+1 turnos seguidos, durante los cuales puedes usar acciones y moverte con normalidad.

Este conjuro termina si una de las acciones que usas durante este periodo, o si cualquiera de los efectos que creas, afecta a una criatura que no seas tú o a un objeto que lleva puesto o transporte otra persona. Además, el conjuro termina si te mueves a un lugar que se encuentre a más de 1000 pies del lugar donde lo lanzaste.

DISCO FLOTANTE

Nivel 1, conjuración (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S, M (una gota de mercurio)
Duración: 1 hora

Este conjuro crea un plano de fuerza circular y horizontal, de 3 pies de diámetro y 1 pulgada de ancho, que flota 3 pies en un espacio sin ocupar de tu elección que puedas ver dentro del alcance. El disco permanece ahí mientras dura el conjuro y puede aguantar hasta 500 libras. Si se coloca más peso sobre él, el conjuro termina, y todo lo que haya encima del disco cae al suelo.

El disco permanece inmóvil mientras estés a 20 pies o menos de él. Si te alejas más, el disco te sigue para permanecer a 20 pies de ti. Puede moverse por terreno desigual, subir o bajar escaleras o pendientes y similares, pero no puede salvar un desnivel de 10 pies o más. Por ejemplo, el disco no puede bajar a un hoyo de 10 pies de profundidad ni tampoco salir de él si se creó en el fondo del mismo.

Si te alejas más de 100 pies del disco (normalmente porque este no es capaz de rodear un obstáculo para seguirte), el conjuro termina.

DISFRAZARSE

Nivel 1, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V, S
Duración: 1 hora

Haces que tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas y otras pertenencias que lleves) sea diferente hasta que termine el conjuro o hasta que uses tu acción para disiparlo. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. No puedes cambiar tu tipo de cuerpo, así que debes adoptar una forma que tenga la misma disposición básica de miembros. Por lo demás, el alcance de la ilusión depende de ti.

Los cambios que provoca este conjuro no aguantan una inspección física. Por ejemplo, si usas este conjuro para añadir un sombrero a tu atuendo, los objetos traspasan el sombrero y cualquiera que lo toque no sentirá nada o sentirá tu cabeza y tu pelo. Si usas este conjuro para parecer más delgado de lo que eres, la mano de alguien que estire el brazo para tocarte se chocará contra ti aunque aparentemente todavía esté en el aire.

Para distinguir si estás disfrazado, una criatura puede usar su acción para inspeccionar tu apariencia y hacer una prueba de Inteligencia (Investigar) enfrentada a la CD de la salvación de tu conjuro.

DISIPAR EL MAL Y EL BIEN

Nivel 5, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V, S, M (agua bendita o plata y hierro pulverizados)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una energía titilante te rodea y te protege de fatas, no muertos y criaturas originarias de más allá del Plano Material. Mientras dura el conjuro, celestiales, elementales, fatas, infernales y no muertos tienen desventaja en las tiradas de ataque que hagan contra ti.

Puedes terminar el conjuro antes usando cualquiera de las siguientes funciones especiales.

Romper encantamiento. Como acción, tocas a una criatura que puedas alcanzar y que esté encantada, asustada o poseída por un celestial, un elemental, una fata, un infernal o un no muerto. La criatura deja de estar encantada, asustada o poseída por tal ser.

Desconvocar. Como acción, haces un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra un celestial, un elemental, una fata, un infernal o un no muerto que puedas alcanzar. Si impactas, intentas devolver a la criatura a su plano natal. La criatura debe superar una tirada de salvación de Carisma para no volver a su plano natal (si no está ya ahí). Si no están en su plano natal, los no muertos son enviados al Páramo Sombrío y las fatas, a las Tierras Salvajes de las Hadas.

DISIPAR LA AGONÍA

Truco, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Tocas a una criatura viva que tenga 0 puntos de golpe. La criatura se estabiliza. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos.

DISIPAR MAGIA

Nivel 3, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Elige una criatura, objeto o efecto mágico dentro del alcance. Cualquier conjuro de nivel 3 o inferior que se haya lanzado sobre el objetivo termina. Por cada conjuro de nivel 4 o superior que haya sobre él, haz una prueba de característica usando tu característica para lanzar conjuros. La CD es 10 + el nivel del conjuro. Si superas la prueba, el conjuro termina.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, anulas automáticamente el efecto de un conjuro sobre el objetivo si el nivel del conjuro es igual o menor que el nivel del espacio que usas.

DOBLE ENGAÑOSO

Nivel 5, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Te vuelves invisible al mismo tiempo que un doble ilusorio tuyo aparece donde estabas. El doble permanece ahí mientras dura el conjuro, pero la invisibilidad termina si atacas o lanzas un conjuro.

Puedes usar tu acción para mover a tu doble ilusorio hasta dos veces tu velocidad y hacerle gesticular, hablar y comportarse como decidas.

Puedes ver a través de sus ojos y escuchar a través de sus oídos si estás donde está él. En cada uno de tus turnos, como acción adicional, puedes cambiar para usar tus propios sentidos o los suyos de nuevo. Mientras uses sus sentidos, estás cegado y ensordecido respecto a lo que te rodea.



DOMINAR BESTIA

Nivel 4, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Intentas embaucar a una bestia que puedas ver dentro del alcance. La criatura debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar hechizada por ti mientras dura el conjuro. Si tú o las criaturas que son amistosas hacia ti estáis luchando contra dicha bestia, esta tiene ventaja en la tirada de salvación.

Mientras la bestia está hechizada, tienes un vínculo telepático con ella, siempre y cuando los dos estéis en el mismo plano de existencia. Puedes usar este vínculo telepático para darle órdenes mientras estés consciente (no se requiere acción) y la bestia da lo mejor de sí para obedecerlas. Puedes especificar un curso de acción simple o general, como «ataca a esa criatura», «corre hasta allí» o «atrapa ese objeto». Si la criatura cumple la orden y no recibe más por tu parte, se defiende y se protege lo mejor que puede.

Puedes usar tu acción para controlar al objetivo de manera total y precisa. Hasta el final de tu siguiente turno, la criatura solo realiza las acciones que elijas y no hace nada que no le permitas hacer. Durante este tiempo, también puedes usar a la criatura para realizar una reacción, pero requiere que también utilices tu propia reacción.

Cada vez que el objetivo recibe daño, debe hacer una nueva tirada de salvación de Sabiduría contra el conjuro. Si tiene éxito, el conjuro termina.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro con un espacio de nivel 5, la duración es concentración hasta 10 minutos. Cuando uses uno de nivel 6, la duración es concentración hasta 1 hora. Cuando uses uno de nivel 7 o superior, la duración es concentración hasta 8 horas.

DOMINAR MONSTRUO

Nivel 8, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Intentas embaucar a una criatura que puedas ver dentro del alcance. La criatura debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar hechizada por ti mientras dure el conjuro. Si tú o las criaturas que son amistosas hacia ti estáis luchando contra dicho monstruo, este tiene ventaja en la tirada de salvación.

Mientras la criatura está hechizada, tienes un vínculo telepático con ella, siempre y cuando los dos estéis en el mismo plano de existencia. Puedes usar este vínculo telepático para darle órdenes mientras estés consciente (no se requiere acción) y la criatura da lo mejor de sí para obedecerlas. Puedes especificar un curso de acción simple o general, como «ataca a esa criatura», «corre hasta allí» o «atrapa ese objeto». Si la criatura cumple la orden y no recibe más por tu parte, se defiende y se protege lo mejor que puede.

Puedes usar tu acción para controlar al objetivo de manera total y precisa. Hasta el final de tu siguiente turno, la criatura solo realiza las acciones que elijas y no hace nada que no le permitas hacer. Durante este tiempo, también puedes usar a la criatura para realizar una reacción, pero requiere que también utilices tu propia reacción.

Cada vez que el objetivo recibe daño, debe hacer una nueva tirada de salvación de Sabiduría contra el conjuro. Si tiene éxito, el conjuro termina.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro con un espacio de conjuro de nivel 9 o superior, la duración es concentración hasta 8 horas.

DOMINAR PERSONA

Nivel 5, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Intentas embaucar a un humanoide que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar hechizado por ti mientras dure el conjuro. Si tú o las criaturas que son amistosas hacia ti estáis luchando contra él, este tiene ventaja en la tirada de salvación.

Mientras el objetivo está hechizado, tienes un vínculo telepático con él siempre y cuando los dos estéis en el mismo plano de existencia. Puedes usar este vínculo telepático para darle órdenes mientras estés consciente (no se requiere acción) y la bestia da lo mejor de sí para obedecerlas. Puedes especificar un curso de acción simple o general, como «ataca a esa criatura», «corre hasta allí» o «atrapa ese objeto». Si la criatura cumple la orden y no recibe más por tu parte, se defiende y se protege lo mejor que puede.

Puedes usar tu acción para controlar al objetivo de manera total y precisa. Hasta el final de tu siguiente turno, este solo realiza las acciones que elijas y no hace nada que no le permitas hacer. Durante este tiempo, también puedes usar a la criatura para realizar una reacción, pero requiere que también utilices tu propia reacción.

Cada vez que el objetivo recibe daño, debe hacer una nueva tirada de salvación de Sabiduría contra el conjuro. Si tiene éxito, el conjuro termina.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro con un espacio de nivel 6, la duración es concentración hasta 10 minutos. Cuando uses uno de nivel 7, la duración es concentración hasta 1 hora. Cuando uses uno de nivel 8 o superior, la duración es concentración hasta 8 horas.

DON DE LENGUAS

Nivel 3, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, M (una pequeña maqueta de un zigurat hecha de arcilla)
Duración: 1 hora

Este conjuro le concede a la criatura que tocas la capacidad de entender cualquier lengua hablada que escuche. Además, cuando el objetivo habla, cualquier criatura que conozca al menos una lengua y que pueda oírlo entiende lo que dice.

DORMIR

Nivel 1, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 90 pies
Componentes: V, S, M (una pizca de arena fina, pétalos de rosa y un grillo)
Duración: 1 minuto

Este conjuro sume a las criaturas en un sueño ligero. Tira 5d8: el resultado es el número de puntos de golpe de criaturas a los que puede afectar este conjuro. Las criaturas que se encuentren

a 20 pies o menos de un punto que elijas dentro del alcance se ven afectadas en orden ascendente de sus puntos de golpe (ignorando a las criaturas inconscientes).

Empezando por la criatura que tenga el menor número de puntos de golpe actuales, cada criatura afectada por este conjuro cae inconsciente hasta que el conjuro termina, hasta que reciba daño o hasta que alguien la zarandee para que se despierte. Resta los puntos de golpe de cada criatura al total antes de pasar a la siguiente criatura con menos puntos de golpe. Los puntos de golpe de una criatura deben ser iguales o menores que el total que quede para que esa criatura resulte afectada.

Los no muertos y las criaturas inmunes a ser hechizadas no se ven afectados por este conjuro.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, tira 2d8 adicionales por cada nivel por encima de 1.

DOTAR DE CONSCIENCIA

Nivel 5, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 8 horas
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un ágata de al menos 1000 po de valor, la cual consume el conjuro)
Duración: Instantánea

Después de dedicar el tiempo de lanzamiento a trazar senderos mágicos en una piedra preciosa, tocas a una bestia o planta de tamaño Enorme o menor. El objetivo debe tener una puntuación de Inteligencia de 3 o menos o directamente no tener Inteligencia. El objetivo consigue Inteligencia 10 y la capacidad de hablar un idioma que conozcas. Si el objetivo es una planta, consigue la capacidad de mover sus ramas, raíces, vides, enredaderas, etcétera, y recibe sentidos similares a los humanos. El director de juego elige las estadísticas apropiadas para la enredadera o el árbol consciente.

La bestia o planta consciente está hechizada durante 30 días o hasta que tú o tus compañeros hagáis algo para dañarla. Cuando termine el estado hechizado, la criatura consciente elige si sigue siendo amistosa hacia ti, de acuerdo a cómo la hayas tratado mientras estaba encantada.

ELABORAR

Nivel 4, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Conviertes materia prima en productos del mismo material. Por ejemplo, puedes fabricar un puente de madera con unos cuantos árboles, una cuerda con un trozo de cáñamo y ropas con lino o lana. Elige materias primas que puedas ver dentro del alcance. Puedes fabricar un objeto de tamaño Grande o menor (que entre en un cubo de 10 pies o en 8 cubos de 5 pies conectados) si tienes la cantidad de materia prima suficiente. Si trabajas con metal, piedra u otra sustancia mineral, sin embargo, el objeto fabricado no puede ser de un tamaño superior a Mediano (contenido en un único cubo de 5 pies). La calidad de los objetos que elabora el conjuro es proporcional a la calidad de las materias primas.

No se pueden crear ni transmutar criaturas u objetos mágicos con este conjuro. Tampoco puedes usarlo para crear objetos que normalmente requieren un nivel alto de artesanía, como joyas, armas, cristales o armadura, a menos que tengas competencia con el tipo de herramientas de artesano que se usan para elaborar tales objetos.

ENCONTRAR FAMILIAR

Nivel 1, conjuración (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: 10 pies
Componentes: V, S, M (carbón vegetal, incienso y hierbas de 10 po de valor que debe consumir el fuego en un brasero de latón)
Duración: Instantánea

Consigues el servicio de un familiar, un espíritu con la forma animal que elijas: araña, búho, cangrejo, caballito de mar, comadreja, cuervo, gato, halcón, lagarto, murciélago, pulpo, pez (piraña), rata, rana (sapo) o serpiente venenosa. El familiar aparece en un lugar sin ocupar dentro del alcance y tiene las estadísticas de la forma elegida, aunque sea un celestial, una fata o un infernal (según decidas) en lugar de una bestia.

El familiar actúa de manera independiente, pero siempre obedece tus órdenes. En combate, tira su propia iniciativa y tiene sus propios turnos. No puede atacar, pero puede realizar otras acciones con normalidad. Cuando sus puntos de golpe se reducen a 0, desaparece sin dejar ninguna forma física tras de sí. Aparece de nuevo cuando vuelvas a lanzar este conjuro.

Mientras el familiar esté a 100 pies de ti o menos, puedes comunicarte con él telepáticamente. Además, como acción, puedes ver a través de sus ojos y escuchar a través de sus oídos hasta el principio de tu siguiente turno, lo que hace que consigas los beneficios de los sentidos especiales que tenga el familiar. Durante este tiempo, estás sordo y ciego respecto a tus propios sentidos.

Como acción, puedes desconvocar temporalmente al familiar. Desparece en una dimensión de bolsillo, donde espera hasta que lo convocas. Como acción, puedes hacer que reaparezca en un lugar sin ocupar a 30 pies de ti o menos. También puedes desconvocarlo para siempre.

No puedes tener más de un familiar a la vez. Si lanzas este conjuro mientras ya tienes un familiar, haces que adopte una nueva forma. Elige una de las formas de la lista anterior y el familiar se transformará en la criatura elegida.

Finalmente, cuando lanzas un conjuro con un alcance de toque, el familiar puede transmitirlo como si lo lanzara él. El familiar debe estar a 100 pies de ti o menos y usar su reacción. Si el conjuro requiere hacer una tirada de ataque, usas tu modificador de ataque.

ENCONTRAR LA SENDA

Nivel 6, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Personal
Componentes: V, S, M (un set de herramientas de adivinación —como huesos, palillos de marfil, cartas, dientes o runas talladas— de 100 po de valor y un objeto del lugar que deseas encontrar)
Duración: Concentración, hasta 1 día

Este conjuro te permite encontrar la ruta física más corta y directa hacia una localización física específica con la que estés

familiarizado y que se encuentre en el mismo plano de existencia que tú. Si nombras un destino de otro plano de existencia, un destino que se mueve (como una fortaleza móvil) o un destino inespecífico (como la guarida de un dragón verde), el conjuro falla.

Mientras dura el conjuro, siempre y cuando estés en el mismo plano de existencia que el destino, sabes lo lejos que está y en qué dirección se encuentra. Mientras viajas allí, cuando se te presenta una elección de sendas a lo largo del camino, sabes de manera automática cuál es la ruta más corta y directa hacia el destino (pero no necesariamente la más segura).

ENCONTRAR MONTURA

Nivel 2, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Convocas a un espíritu con la forma de una montura excepcionalmente inteligente, fuerte y leal, y creas un vínculo duradero con ella. Cuando aparece en un lugar sin ocupar dentro del alcance, la montura adopta la forma que elijas: un caballo de guerra, un poni, un camello, un alce o un mastín (el director de juego podría permitirte que convocaras a otros animales como monturas). La montura tiene las estadísticas de la forma elegida, aunque sea un celestial, una fata o un infernal (según elijas). Además, si tiene Inteligencia 5 o menos, su Inteligencia sube a 6 y consigue la capacidad de entender un idioma que hables de tu elección. Mientras tu montura está a 1 milla o menos de ti, puedes comunicarte con ella telepáticamente.

Este animal te sirve como montura, tanto en combate como fuera de él, y tenéis un vínculo instintivo que os permite luchar como una única unidad. Mientras estás montado en tu montura, puedes lanzar cualquier conjuro con alcance personal sobre ella.

Cuando sus puntos de golpe se reduzcan a 0, desaparece sin dejar tras de sí ninguna forma física. También puedes desconvocarla en cualquier momento como acción, lo que hace que desaparezca. En ambos casos, lanzar este conjuro otra vez convoca a la misma montura, con su máximo de puntos de golpe restaurado.

No puedes tener más de una montura vinculada a ti mediante este conjuro a la vez. Como acción, puedes liberar a la montura de su vínculo en cualquier momento, lo que hace que desaparezca.

ENCONTRAR TRAMPAS

Nivel 2, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Sientes la presencia de cualquier trampa dentro del alcance y que esté en tu línea de visión. Una trampa, a efectos de este conjuro, es cualquier cosa que podría provocar un efecto repentino o inesperado que consideras dañino o indeseable preparada intencionalmente por su creador. Por ejemplo, el conjuro sentiría un área afectada por el conjuro *Alarma, Glifo custodio* o una trampa mecánica, pero no revelaría un defecto en el suelo, un tejado inestable o un socavón escondido.

Este conjuro solamente revela que hay una trampa. No detectas su localización, pero sí la naturaleza del peligro que esta supone.

ENMARAÑAR

Nivel 1, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 90 pies
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Maleza y enredaderas surgen retorciéndose del suelo en un cuadrado de 20 pies que empieza en un punto de tu elección dentro del alcance. Mientras dura el conjuro, estas plantas convierten el suelo del área en un terreno difícil.

Una criatura que se encuentre en el área cuando lanzas el conjuro debe superar una tirada de salvación de Fuerza para no quedar apresada por las enredaderas hasta que el conjuro termine. Una criatura apresada por las plantas puede usar su acción para realizar una prueba de Fuerza enfrentada a la CD de salvación del conjuro. Si tiene éxito, se libera.

Cuando el conjuro termina, las plantas conjuradas se marchitan.

ESCALADA DE ARAÑA

Nivel 2, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una gota de betún y una araña)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Hasta que el conjuro termine, una criatura voluntaria a la que tocas consigue la capacidad de trepar por superficies verticales y techos mientras tenga las manos libres. El objetivo también consigue una velocidad escalando igual a su velocidad caminando.

ESCRITURA ILUSORIA

Nivel 1, ilusión (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: S, M (tinta con base de plomo de al menos 10 po de valor, la cual consume el conjuro)
Duración: 10 días

Escribes en un pergamino, papel o algún otro material adecuado para escribir, imbuyéndolo de una potente ilusión que dura mientras lo haga el conjuro. Para ti y para cualquier criatura que designes cuando lanzas el conjuro, la escritura parece normal, de tu puño y letra, y transmite lo que pretendías cuando escribiste el mensaje; para todos los demás, parece como si hubiera sido escrito con una grafía desconocida o mágica que es ininteligible. También puedes hacer que la escritura parezca un mensaje completamente diferente, escrito por otra persona y en otro idioma, aunque debe ser un idioma que conozcas.

Cuando el conjuro se desvanece, tanto la escritura original como la ilusoria desaparecen.

Una criatura con vista verdadera puede leer el mensaje escondido.

ESCUDO

Nivel 1, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 reacción, la cual puedes realizar cuando seas atacado o cuando seas el objetivo del conjuro *Proyectil mágico*
Alcance: Personal
Componentes: V, S
Duración: 1 ronda

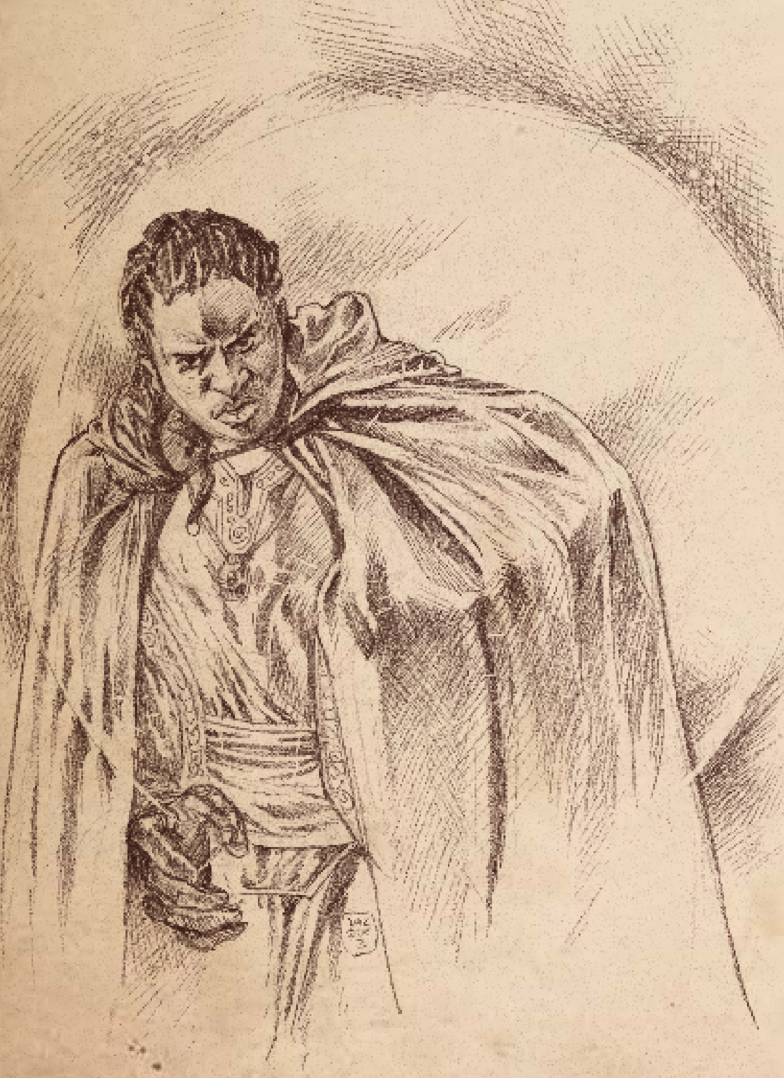
Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro *Proyectil mágico.*

ESCUDO DE FUEGO

Nivel 4, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V, S, M (una pizca de fósforo o una luciérnaga)
Duración: 10 minutos

Unas tenues llamas envuelven tu cuerpo mientras dura el conjuro, emitiendo luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en 10 pies adicionales. Puedes terminar el conjuro antes usando una acción para disiparlo.



Las llamas te proporcionan un escudo cálido o un escudo gélido, según elijas. El escudo cálido te proporciona resistencia al daño por frío y el gélido, al daño por fuego. Además, cuando una criatura que se encuentre a 5 pies o menos de ti te impacta con un ataque cuerpo a cuerpo, el escudo lanza llamas. El atacante recibe 2d8 puntos de daño por fuego del escudo cálido o 2d8 de daño por frío del escudo gélido.

ESCUDO DE LA FE

Nivel 1, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S, M (un pequeño pergamino que tenga escrito un fragmento de texto sagrado)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Un campo brillante rodea a la criatura que elijas dentro del alcance y le concede un bonificador de +2 a la CA mientras dura el conjuro.

ESCUDRIÑAR

Nivel 5, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: Personal
Componentes: V, S, M (un foco de al menos 1000 po de valor, como una bola de cristal, un espejo de plata o una pila de agua bendita)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Puedes ver y escuchar a una criatura que elijas y que se encuentre en el mismo plano de existencia que tú. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría, la cual está condicionada por lo bien que conoces al objetivo y el tipo de conexión física que tienes con él. Si el objetivo sabe que estás lanzando este conjuro, puede fallar esta tirada de salvación voluntariamente si quiere ser observado.

Conocimiento	Modificador de salvación
De segunda mano (has oído hablar del objetivo)	+5
De primera mano (conoces al objetivo)	+0
Familiar (conoces al objetivo muy bien)	−5

Conexión	Modificador de salvación
Retrato o cuadro	−2
Posesión o prenda	−4
Parte del cuerpo, mechón de cabello, uñas o similares	−10

Si supera la salvación, el objetivo no queda afectado y no puedes volver a usar este conjuro hasta que no pasen 24 horas.

Si falla, el conjuro crea un sensor invisible a 10 pies o menos del objetivo a través del cual puedes ver y escuchar. El sensor se mueve con el objetivo y permanece a 10 pies o menos de él mientras dure el conjuro. Una criatura que pueda ver objetos invisibles ve el sensor como un orbe luminoso más o menos del tamaño de tu puño.

En lugar de a la criatura, puedes elegir como objetivo un lugar que hayas visto antes, en cuyo caso el sensor aparece en ese lugar y no se mueve.

ESFERA CONGELANTE

Nivel 6, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 300 pies
Componentes: V, S, M (una esfera de cristal pequeña)
Duración: Instantánea

Un globo helado de energía fría surge de la punta de tus dedos hasta un punto que elijas dentro del alcance, donde explota en una esfera de 60 pies de radio. Cada criatura dentro del área debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla, recibe 10d6 puntos de daño por frío; si tiene éxito, la mitad.

Si el globo golpea un cuerpo de agua o un líquido que sea principalmente de agua (sin incluir a las criaturas basadas en agua), congela el líquido a una profundidad de 6 pulgadas sobre un área de 30 pies cuadrados. Este hielo dura 1 minuto. Las criaturas que estaban nadando en la superficie del agua quedan atrapadas en el hielo. Una criatura atrapada puede usar una acción para hacer una prueba de Fortaleza contra la CD de salvación de tu conjuro para liberarse.

Puedes evitar disparar el globo después de lanzar el conjuro si lo deseas, en cuyo caso un globo de más o menos el tamaño de una piedra liso y frío al tacto aparece en tu mano. En cualquier momento, tú o una criatura a la que le des el globo podéis tirarlo con la mano (hasta una distancia de 40 pies) o con una honda (alcance normal de una honda). El globo se destroza al impactar, con el mismo efecto que tiene cuando lanzas el conjuro con normalidad. También puedes colocar el globo sin destrozarlo. Después de 1 minuto, si el globo aún no ha estallado, explota.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 7 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 6.

ESFERA ELÁSTICA

Nivel 4, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S, M (un fragmento semiesférico de cristal transparente y otro de goma arábiga que encaje con el cristal)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una esfera de fuerza brillante encierra a una criatura o un objeto de un tamaño Grande o más pequeño dentro del alcance. Una criatura no voluntaria debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, queda encerrada mientras dura el conjuro.

Nada (ni objetos físicos, energía ni otros efectos de conjuro) puede atravesar la barrera, ni para salir ni para entrar, aunque la criatura que se encuentra dentro de la esfera puede respirar ahí. La esfera es inmune a todo tipo de daño y la criatura u objeto no puede ser dañado por ataques o efectos que se originen en el exterior, ni tampoco puede dañar nada que se encuentre en el exterior.

La esfera no pesa y es lo suficientemente grande como para contener a la criatura u objeto dentro. Una criatura encerrada puede usar su acción para empujar las paredes de la esfera y hacer que esta ruede hasta la mitad de la velocidad de la criatura. Del mismo modo, otras criaturas pueden coger la esfera y moverla.

El conjuro *Desintegrar* puede destruir la esfera sin dañar lo que haya dentro si se la elige como objetivo.

ESFERA FLAMÍGERA

Nivel 2, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S, M (un poco de sebo, una pizca de azufre y un poco de hierro pulverizado)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una esfera de fuego de 5 pies de diámetro aparece en un espacio libre de tu elección dentro del alcance y dura mientras lo haga el conjuro. Cualquier criatura que termine su turno a 5 pies o menos de la esfera debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, recibe 2d6 puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad.

Como acción adicional, puedes mover la esfera hasta 30 pies. Si se la arrojas a una criatura, esta debe hacer una tirada de salvación contra el daño de la esfera y la esfera deja de moverse durante su turno.

Cuando mueves la esfera, esta puede salvar barreras de hasta 5 pies de alto y hoyos de hasta 10 pies de ancho. La esfera incinera objetos inflamables que nadie lleve puestos ni transporte, y emite luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue en otros 20 pies adicionales.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 2.

ESPADA ARCANA

Nivel 7, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S, M (una espada de platino en miniatura con una empuñadura de cobre y zinc, de 250 po de valor)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas un plano de fuerza con forma de espada que planea dentro del alcance. Dura mientras lo haga el conjuro.

Cuando aparece la espada, haces un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra un objetivo de tu elección que se encuentre a 5 pies o menos de la espada. Si impactas, el objetivo recibe 3d10 puntos de daño por fuerza. Hasta que el conjuro termine, puedes usar una acción adicional en cada uno de tus turnos para mover la espada hasta 20 pies a un lugar donde puedas verla y repetir este ataque contra el mismo objetivo o contra otro diferente.

ESPEJISMO ARCANO

Nivel 7, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: Vista
Componentes: V, S
Duración: 10 días

Haces que un terreno que se encuentra dentro de una milla cuadrada se parezca, se escuche, se huela o incluso se sienta

como otro tipo de terreno. Sin embargo, la forma general del terreno sigue siendo la misma. Un campo abierto o una carretera pueden parecer un pantano, una colina, una grieta o cualquier otro terreno difícil o intransitable. Se puede hacer que un estanque parezca un prado cubierto de hierba, que un precipicio parezca una pendiente suave o que un barranco cubierto de rocas parezca un camino ancho y allanado.

Del mismo modo, puedes alterar la apariencia de estructuras o incluirlas donde no están. El conjuro no disfraza, oculta ni añade criaturas.

La ilusión incluye elementos audibles, visuales, táctiles y olfatorios, así que puede convertir un terreno despejado en un terreno difícil (o viceversa) o dificultar el movimiento a través del área. Cualquier elemento del terreno ilusorio (como una roca o un palo) que se saque del área del conjuro desaparece inmediatamente.

Las criaturas con vista verdadera pueden ver la forma real del terreno; sin embargo, el resto de elementos de la ilusión permanecen, así que, aunque la criatura esté al tanto de la presencia de la ilusión, todavía puede interactuar con ella físicamente.

ESPÍRITUS GUARDIANES

Nivel 3, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal (15 pies de radio)
Componentes: V, S, M (un símbolo sagrado)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Convocas a cuatro espíritus para que te protejan. Revolotean a tu alrededor a una distancia de 15 pies mientras dura el conjuro. Si eres bueno o neutral, las formas espectrales parecen angelicales o fatas (según elijas). Si eres maligno, parecen infernales.

Cuando lanzas este conjuro, puedes designar cualquier número de criaturas que puedas ver para que no queden afectadas por el conjuro. La velocidad de una criatura afectada se divide por dos y, cuando entra en el área por primera vez en un turno o empieza su turno ahí, debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, recibe 3d8 puntos de daño radiante (si eres bueno o neutral) o 3d8 puntos de daño necrótico (si eres maligno). Si tiene éxito, recibe la mitad de daño.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 3.

ESTALLAR

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S, M (un trocito de mica)
Duración: Instantánea

Un sonido estridente y dolorosamente intenso surge de un punto que elijas dentro del alcance. Todas las criaturas que se encuentren en una esfera de 10 pies de radio, cuyo centro es ese punto, deben hacer una tirada de salvación de Constitución. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño por trueno y, si tienen éxito, la mitad. Una criatura hecha de material inorgánico, como piedra, cristal o metal, tiene desventaja en esta tirada de salvación.

Los objetos no mágicos que nadie lleve puestos ni transporte también reciben daño si están dentro del área del conjuro.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2.

ETEREIDAD

Nivel 7, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V, S
Duración: Hasta 8 horas

Entras en las regiones limítrofes del Plano Etéreo, en la zona en la que se solapa con tu plano actual, y permaneces en la frontera etérea mientras dura el conjuro o hasta que uses una acción para disiparlo. Durante ese tiempo, puedes moverte en cualquier dirección. Si te mueves hacia arriba o hacia abajo, cada pie de movimiento te cuesta un pie adicional. Puedes ver y escuchar el plano del que provienes, pero todo lo que hay ahí parece gris y no puedes ver nada más allá de 60 pies.

Mientras estás en el Plano Etéreo, solo puedes afectar o ser afectado por otras criaturas de ese plano. Las criaturas que no son del Plano Etéreo no pueden percibirte y no pueden interactuar contigo, a menos que tengas una característica especial o magia que se lo permita.

Ignoras todos los objetos y efectos que no están en el Plano Etéreo, lo que te permite moverte a través de los objetos que percibes del plano del que provienes.

Cuando el conjuro termina, vuelves inmediatamente al plano del que provienes en el lugar que ocupas en ese momento. Si ocupas el mismo espacio que un objeto sólido o una criatura cuando esto sucede, pasas inmediatamente al espacio sin ocupar más cercano que puedas y recibes daño por fuerza igual al doble de pies que te hayas movido.

Este conjuro no tiene efecto si lo lanzas mientras estás en el Plano Etéreo o en un plano que no tiene frontera con este, como uno de los Planos Exteriores.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 8 o superior, puedes elegir como objetivo a tres criaturas voluntarias (incluyéndote a ti) por cada nivel por encima de 7. Las criaturas deben estar a 10 pies o menos de ti cuando lances el conjuro.

EXPLOSIÓN SOBRENATURAL

Truco, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Un rayo de energía chispeante alcanza a una criatura que elijas dentro del alcance. Haz una tirada de ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, este recibe 1d10 puntos de daño por fuerza.

El conjuro crea más de un rayo cuando subes de nivel: dos rayos en el nivel 5, tres rayos en el nivel 11 y cuatro rayos en el nivel 17. Puedes dirigir los rayos al mismo objetivo o a objetivos diferentes. Haz una tirada de ataque por cada rayo.

EXPLOSIÓN SOLAR

Nivel 8, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 150 pies
Componentes: V, S, M (fuego y un trozo de piedra solar)
Duración: Instantánea

Un rayo de sol brillante de 60 pies de radio surge de un punto de tu elección dentro del alcance. Todas las criaturas que se encuentren en esa luz deben hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla, una criatura recibe 12d6 puntos de daño radiante y queda cegada durante 1 minuto. Si tiene éxito, recibe la mitad de ese daño y no queda cegada. Los no muertos y los limos tienen desventaja en la tirada de salvación.

Una criatura cegada por este conjuro debe hacer otra tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si tiene éxito, deja de estar cegada.

Este conjuro disipa cualquier oscuridad que haya en el área que haya sido creada por un conjuro.

FALSA VIDA

Nivel 1, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V, S, M (una pequeña cantidad de alcohol o licor destilado)
Duración: 1 hora

Te fortaleces con una réplica nigromántica de vida y consigues 1d4+4 puntos de golpe temporales mientras dura el conjuro.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, consigues 5 puntos de golpe adicionales por cada nivel por encima de 1.

FARO DE ESPERANZA

Nivel 3, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Este conjuro confiere esperanza y vitalidad. Elige cualquier número de criaturas dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, todos los objetivos tienen ventaja en las tiradas de salvación de Sabiduría y contra muerte, y recuperan el número máximo de puntos de golpe posible de cualquier curación.

FAVOR DIVINO

Nivel 1, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: Personal
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tu plegaria te fortalece con un fulgor divino. Hasta que el conjuro termine, tus ataques de arma infligen 1d4 puntos de daño radiante adicionales cuando impactan.

FESTÍN DE LOS HÉROES

Nivel 6, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S, M (un cuenco con una gema incrustada de al menos 1000 po de valor, el cual consume el conjuro)
Duración: Instantánea

Creas un gran festín de comida y bebida magníficas. El festín se consume en 1 hora y desaparece después de ese tiempo, y los efectos beneficiosos no surten efecto hasta que no termina esta hora. Hasta doce criaturas aparte de ti pueden participar en el festín.

Una criatura que participa en el festín consigue varios beneficios: se cura de todas las enfermedades y venenos, se vuelve inmune al veneno y a quedar asustada, y tiene ventaja en todas las tiradas de salvación de Sabiduría. Su máximo de puntos de golpe también aumenta en 2d10 y consigue el mismo número de puntos de golpe. Estos beneficios duran 24 horas.

FILO FLAMÍGERO

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: Personal
Componentes: V, S, M (una hoja de zumaque)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

En una mano libre evocas un haz ardiente del tamaño y forma de una cimitarra que dura mientras lo haga el conjuro. Si lo sueltas, desaparece, pero puedes volver a evocarlo como acción adicional.

Puedes usar tu acción para hacer un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo con el haz ardiente. Si impactas, el objetivo recibe 3d6 puntos de daño por fuego.

El filo flamígero emite luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en 10 pies adicionales.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada dos niveles por encima de 2.

FLAMEAR

Truco, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V, S
Duración: 10 minutos

Una llama parpadeante aparece en tu mano mientras dura el conjuro y no te daña ni a ti ni a tu equipo. La llama emite luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en 10 pies adicionales. Este conjuro termina si lo disipas como acción o si lo vuelves a lanzar.

También puedes atacar con la llama, aunque hacerlo termina el conjuro. Cuando lanzas este conjuro, o como acción más tarde en tu turno, puedes lanzarle la llama a una criatura que se encuentre a 30 pies de ti. Haz un ataque de conjuro a distancia. Si impactas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por fuego.

El daño de este conjuro aumenta en 1d8 cuando llegas al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).

FLECHA ÁCIDA

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 90 pies
Componentes: V, S, M (hoja de ruibarbo pulverizada y estómago de víbora)
Duración: Instantánea

Una flecha verde reluciente se dirige a un objetivo que esté dentro del alcance y lo rocía con ácido. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, el objetivo recibe 4d4 puntos de daño por ácido inmediatamente y 2d4 al final de su siguiente turno. Si fallas, la flecha salpica de ácido al objetivo y le hace la mitad de daño inicial y nada de daño al final de su siguiente turno.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, el daño (tanto el inicial como el posterior) incrementa en 1d4 por cada nivel por encima de 2.

FORMA GASEOSA

Nivel 3, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un poco de grasa y una voluta de humo)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Transformas a una criatura voluntaria que tocas, junto con todo lo que lleve puesto y lo que transporte, en una nube brumosa mientras dura el conjuro. El conjuro termina si los puntos de golpe de la criatura se reducen a 0. El conjuro no afecta a criaturas incorpóreas.

Mientras está en esta forma, el único modo de moverse que tiene el objetivo es volar a una velocidad de 10 pies. Puede entrar y ocupar el espacio de otra criatura. Tiene resistencia al daño no mágico y tiene ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza, Destreza y Constitución. Puede atravesar agujeros pequeños, aberturas estrechas e incluso meras grietas, aunque considera los líquidos como si fueran superficies sólidas. El



objetivo no puede caer y permanece flotando en el aire incluso si está aturdido o incapacitado.

Mientras está en forma de nube brumosa, el objetivo no puede ni hablar ni manipular objetos. Tampoco puede tirar, usar ni interactuar con ningún objeto que lleve puesto o transporte. El objetivo no puede atacar ni lanzar conjuros.

FORMAS ANIMALES

Nivel 8, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 24 horas

Tu magia convierte a otros en bestias. Elige cualquier número de criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance. Transformas a cada objetivo en la forma de una bestia de tamaño Grande o menor con un valor de desafío igual a 4 o menos. Durante los siguientes turnos, puedes usar tu acción para volver a transformar a las criaturas afectadas en otra cosa.

La transformación dura mientras lo haga el conjuro, hasta que los puntos de golpe del objetivo se reduzcan a 0 o hasta que muera. Puedes elegir una forma diferente para cada objetivo. Las estadísticas de juego de un objetivo se reemplazan por las de la bestia elegida, aunque mantiene su alineamiento y sus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. El objetivo asume los puntos de golpe de su nueva forma y, cuando vuelve a su forma habitual, recupera los puntos de golpe que tenía antes de transformarse. Si vuelve a su forma original como consecuencia de que sus puntos de golpe se hayan reducido a 0, cualquier exceso de daño se aplica a su forma original. Mientras el exceso de daño no reduzca a 0 los puntos de golpe de la forma habitual de la criatura, esta no se queda inconsciente. La criatura está limitada en las acciones que puede realizar debido a la naturaleza de su nueva forma, y no puede hablar ni lanzar conjuros.

El equipo del objetivo se funde con la nueva forma. El objetivo no puede activar, ni empuñar su equipo, ni beneficiarse de otro modo de él.

FUEGO FEÉRICO

Nivel 1, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Todo objeto que se encuentre en un cubo de 20 pies que surja dentro del alcance se convierte en una luz azul, verde o violeta (según decidas). Cualquier criatura que se encuentre en el área cuando lances el conjuro también se convierte en luz si falla una tirada de salvación de Destreza. Mientras dura el conjuro, los objetos y las criaturas afectadas emiten luz tenue en un radio de 10 pies.

Cualquier tirada de ataque que se haga contra una criatura u objeto afectado tiene ventaja si el atacante puede verlo, y la criatura u objeto afectado no puede beneficiarse de ser invisible.

FUNDIRSE CON LA PIEDRA

Nivel 3, transmutación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: 8 horas

Al pisar un objeto o una superficie de piedra lo suficientemente largo como para contener tu cuerpo completamente, tu cuerpo y el equipo que llevas contigo se convierten en piedra mientras dura el conjuro. Usando tu movimiento, pisas la piedra en un punto que puedas tocar. Nada de tu presencia permanece visible ni detectable por medios no mágicos.

Mientras estés fundido con la piedra, no puedes ver y tienes desventaja en cualquier prueba de Sabiduría (Percepción) que hagas para escuchar sonidos, pero eres consciente del paso del tiempo y puedes lanzar conjuros sobre ti mismo. Puedes usar tu movimiento para salir de la piedra por el mismo lugar por donde entraste, lo cual termina con el conjuro. No puedes moverte de ninguna otra manera.

El daño físico menor que reciba la piedra no te daña, pero si se destruye parcialmente o se cambia de forma a una longitud que no te pueda contener, te expulsa y te inflige 6d6 puntos de daño contundente. Si se destruye totalmente o se transmuta en otra sustancia, te expulsa y te inflige 50 puntos de daño contundente. Si eres expulsado, caes tumbado en el lugar libre que esté más cerca del lugar donde entraste en primer lugar.

GARROTE

Truco, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (muérdago, un trébol y una clava o un bastón)
Duración: 1 minuto

La madera de una clava o de un bastón que estés sosteniendo queda imbuida con el poder de la naturaleza. Mientras dura el conjuro, puedes usar tu característica para lanzar conjuros en lugar de Fuerza para atacar y realizar las tiradas de daño de los ataques cuerpo a cuerpo que hagas usando esa arma, y el dado de daño es d8. El arma también se vuelve mágica, si no lo es ya. El conjuro termina si vuelves a lanzarlo o si sueltas el arma.

GEAS

Nivel 5, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 60 pies
Componentes: V
Duración: 30 días

Das una orden mágica a una criatura que puedas ver dentro del alcance, lo que la obliga a llevar a cabo algún servicio, a abstenerse de hacer una acción o a seguir una actividad, según decidas. Si la criatura puede entenderte, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar hechizada por ti mientras dure el conjuro. Mientras que la criatura está hechizada por ti, recibe 5d10 puntos de daño psíquico cada vez que actúe directamente contra tus instrucciones, pero no más de una vez cada día. El conjuro no puede afectar a una criatura que no te pueda entender.

Puedes dar la orden que quieras, a menos que sea algo que resultaría en una muerte certera. Si das una orden suicida, el conjuro termina.

Puedes terminar el conjuro antes usando una acción para disiparlo. Los conjuros *Quitar maldición, Restablecimiento mayor* o *Deseo* también terminan el conjuro.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando este espacio de conjuro de nivel 7 u 8, la duración es 1 año. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 9, el conjuro dura hasta que se termina mediante uno de los conjuros nombrados anteriormente.

GLIFO CUSTODIO

Nivel 3, abjuración

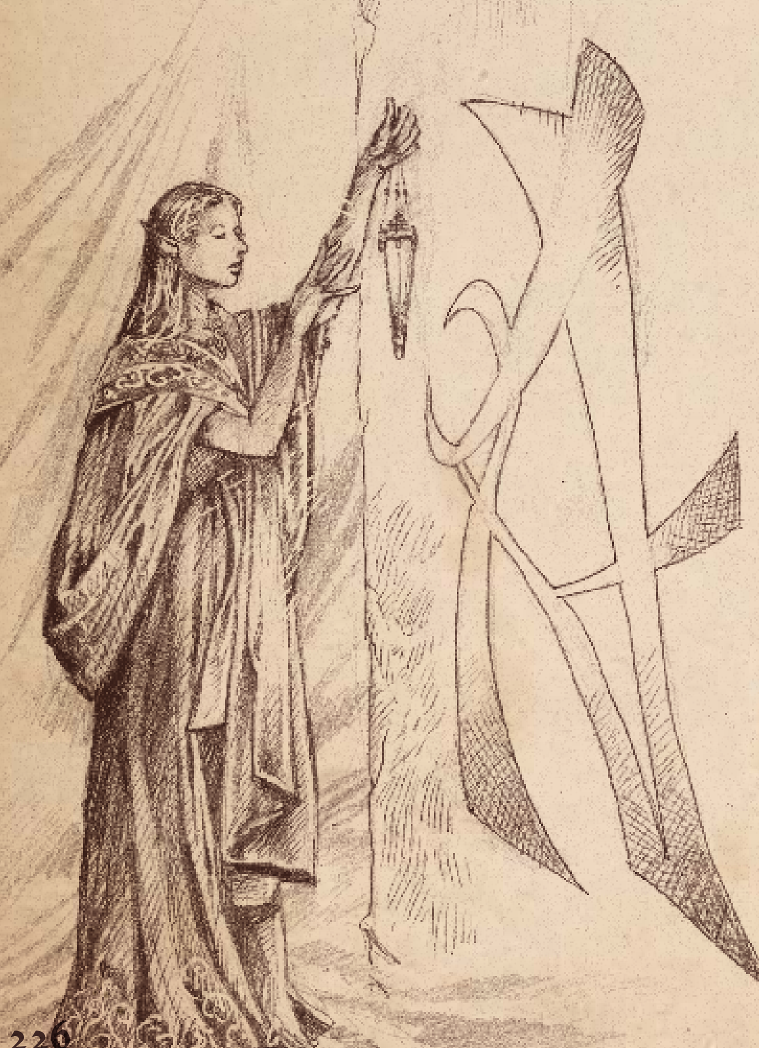
Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (incienso y diamante pulverizado de al menos 200 po de valor, los cuales consume el conjuro)
Duración: Hasta que se disipe o se active

Cuando lanzas este conjuro, inscribes un glifo que desata un efecto sobre otras criaturas, ya sea en la superficie de un objeto (como una mesa o una sección del suelo o de la pared) o dentro de un objeto que se pueda cerrar (como un libro, un pergamino o un cofre de tesoro). Si eliges una superficie, el glifo puede cubrir un área que no tenga más de 10 pies de diámetro. Si la superficie o el objeto objetivo se mueve a más de 10 pies de donde lanzas el conjuro, el glifo se rompe y el conjuro termina sin haberse activado.

El glifo es prácticamente invisible y para encontrarlo hay que superar una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de salvación de tu conjuro.

Tú decides qué activa el glifo cuando lanzas el conjuro. Los desencadenantes más habituales de los glifos inscritos en una superficie son tocar o pisar el glifo, quitar otro objeto que lo cubría, acercarse a cierta distancia o manipular el objeto en el que está inscrito. Los de glifos inscritos en un objeto son abrir el objeto, acercarse a una cierta distancia o ver o leer el glifo. Una vez que el glifo se ha activado, este conjuro termina.

Más aún, puedes refinar la forma de activar el glifo para que lo haga solo bajo determinadas circunstancias o de acuerdo a unas características físicas (como peso o tamaño), a un tipo de criatura (por ejemplo, que solo afecte a las aberraciones o drows), o alineamiento. También puedes establecer condiciones para que ciertas criaturas no activen el glifo, como las que dicen una contraseña determinada.



Cuando inscribes el glifo, eliges si es de conjuro o explosivo.

Glifo de conjuro. Puedes almacenar un conjuro preparado de nivel 3 o inferior en el glifo lanzándolo como parte de la creación del glifo. El conjuro debe tener como objetivo una sola criatura o área y no tiene un efecto inmediato cuando se lanza de este modo. Cuando el glifo se activa, el conjuro almacenado se lanza. Si el conjuro tiene un objetivo, este elige a la criatura que ha activado el glifo. Si el conjuro afecta a un área, su centro será esa criatura. Si el conjuro convoca criaturas hostiles o crea objetos dañinos o trampas, estos aparecen lo más cerca posible del intruso y lo atacan. Si el conjuro requiere concentración, dura hasta el final de toda su duración.

Glifo explosivo. Cuando se activa, el glifo explota con energía mágica en una esfera con un radio de 20 pies cuyo centro es el glifo. La esfera se extiende en las esquinas. Todas las criaturas que se encuentren en el área deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 5d8 puntos de daño por ácido, frío, fuego, relámpago o trueno (según elijas cuando crees el glifo) y, si tienen éxito, la mitad.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el daño de un glifo explosivo aumenta en 1d8 por cada espacio de nivel por encima de 3. Si creas un glifo de conjuro, puedes almacenar cualquier conjuro del mismo nivel que el espacio de conjuro que uses para el *Glifo* custodio.

GLOBO DE INVULNERABILIDAD

Nivel 6, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal (radio de 10 pies)
Componentes: V, S, M (una cuenta de vidrio o de cristal, que estalla cuando termina el conjuro)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una barrera inmóvil y ligeramente reluciente te rodea en un radio de 10 pies y dura mientras lo haga el conjuro.

Cualquier conjuro de nivel 5 o inferior que se lance desde fuera de la barrera no puede afectar a las criaturas u objetos que se encuentren dentro de ella, incluso si el conjuro se lanza usando un espacio de conjuro superior. Un conjuro de este tipo puede tener como objetivo a criaturas u objetos dentro de la barrera, pero el conjuro no tiene efecto sobre ellos. Del mismo modo, el área dentro de la barrera está excluida de las áreas afectadas por tales conjuros.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 7 o superior, la barrera bloquea los conjuros de un nivel superior por cada nivel por encima de 6.

GOLPE DE LLAMAS

Nivel 5, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S, M (una pizca de azufre)
Duración: Instantánea

Una columna vertical de fuego divino cae desde los cielos en el lugar que especifiques. Todas las criaturas que se encuentren dentro de un cilindro de 40 pies de altura y 10 pies de radio,

cuyo centro sea un punto dentro del alcance, deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 4d6 puntos de daño por fuego y 4d6 puntos de daño radiante y, si tienen éxito, la mitad.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, el daño por fuego o el radiante (según elijas) aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 5.

GOLPE DE RAYO

Nivel 3, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal (línea de 100 pies)
Componentes: V, S, M (un poco de pelaje de animal y una varilla de ámbar, vidrio o cristal)
Duración: Instantánea

Un rayo de luz de 100 pies de longitud y 5 pies de anchura surge de ti en cualquier dirección que elijas. Cada criatura que se encuentre en la línea debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, recibe 8d6 puntos de daño por relámpago y, si tiene éxito, la mitad.

El rayo quema los objetos inflamables que se encuentren dentro del área y que nadie lleve puestos ni transporte.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 3.

GRASA

Nivel 1, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S, M (un poco de corteza o manteca de cerdo)
Duración: 1 minuto

Una grasa resbaladiza cubre el suelo en un cuadrado de 10 pies de lado cuyo centro es un punto dentro del alcance y lo convierte en terreno difícil mientras dure el conjuro.

Cuando la grasa aparece, todas las criaturas que estén de pie en esta área deben superar una tirada de salvación de Destreza para no caer tumbadas. Una criatura que entra en el área o termina su turno en ella también debe superar una tirada de salvación de Destreza para no caer tumbada.

GUARDAS Y CUSTODIAS

Nivel 6, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (incienso que se ha de quemar, un poco de azufre y aceite, un cordel anudado, un poco de sangre de mole sombría y un pequeño cetro de plata de al menos 10 po de valor)
Duración: 24 horas

Creas una custodia que protege 2500 pies cuadrados de un espacio del suelo (1 cuadrado de 50 pies, 100 cuadrados de 5 pies o 25 cuadrados de 10 pies). El área custodiada puede ser de hasta 20 pies de altura y tener la forma que quieras. Puedes custodiar varios pisos de una fortaleza dividiendo el área entre ellos, siempre y cuando andes por cada una de las áreas contiguas mientras lanzas el conjuro.

Cuando lanzas este conjuro, puedes especificar individuos que no se vean afectados por alguno o por ninguno de los efectos que elijas. También puedes indicar una contraseña que hace que quien la diga en voz alta sea inmune a estos efectos.

Guardas y custodias crea los siguientes efectos dentro del área:

Escaleras. Las escaleras del área custodiada se llenan de telarañas de arriba abajo, como en el conjuro *Telaraña.* Si estas hebras se queman o se desgarran, vuelven a crecer en 10 minutos mientras dure el conjuro *Guardas y custodias.*

Pasillos. Una bruma invade los pasillos custodiados, lo que hace que sean muy oscuros. Además, en cada intersección o ramificación que supone elegir una dirección, hay un 50 % de probabilidades de que una criatura que no seas tú crea que está yendo en dirección opuesta a la que elije.

Puertas. Todas las puertas del área custodiada están cerradas mágicamente, como si estuvieran selladas mediante el conjuro *Cerradura arcana.* Además, puedes cubrir hasta 10 puertas con una ilusión (equivalente a la función de objeto ilusorio del conjuro *Ilusión menor*) para hacer que parezca una simple sección de la pared.

Otros efectos del conjuro. Puedes colocar uno de los siguientes efectos mágicos que elijas dentro del área custodiada de la fortaleza.

- Colocas *Luces danzantes* en cuatro pasillos. Puedes designar un patrón simple para que las luces lo repitan mientras dure *Guardas y custodias.*
- Colocas *Boca mágica* en dos lugares.
- Colocas *Nube apestosa* en dos lugares. Los vapores aparecen en los lugares que indicas y vuelven a los 10 minutos si el aire los disipa mientras dure *Guardas y custodias.*
- Colocas una *Ráfaga de viento* constante en un pasillo o en una habitación.
- Colocas *Sugestión* en un lugar. Selecciona un área de hasta 5 pies cuadrados: cualquier criatura que entre en el área o pase por ella experimentará la sugestión mentalmente.

Toda el área custodiada irradia magia. Lanzar *Disipar magia* sobre un efecto específico solo elimina ese efecto si tiene éxito.

Puedes crear una estructura guardada y custodiada permanentemente lanzando este conjuro ahí todos los días del año.

GUARDIÁN DE LA FE

Nivel 4, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V
Duración: 8 horas

Un guardián espectral Grande aparece flotando en un espacio sin ocupar de tu elección que puedas ver dentro del alcance mientras dura el conjuro. El guardián ocupa ese espacio y es borroso excepto por una espada reluciente y un escudo decorado con el símbolo de tu deidad.

Cualquier criatura hostil que se mueva a un espacio que se encuentre a 10 pies o menos del guardián por primera vez en un turno debe superar una tirada de salvación de Destreza. Si falla, recibe 20 puntos de daño radiante y, si tiene éxito, la mitad. El guardián se desvanece cuando ha infligido un total de 60 puntos de daño.

HABLAR CON LAS PLANTAS

Nivel 3, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal (radio de 30 pies)
Componentes: V, S
Duración: 10 minutos

Imbuyes a las plantas que se encuentran a 30 pies o menos de ti con una conciencia y una animación limitadas, lo que les da la capacidad de comunicarse contigo y seguir órdenes sencillas.

Puedes preguntarles sobre eventos que sucedieron en el área del conjuro en los últimos días, como sobre las criaturas que han pasado, el clima y otras circunstancias.

También, mientras dura el conjuro, puedes convertir un terreno difícil a causa del crecimiento de plantas (como matorrales y broza) en un terreno normal o convertir un terreno normal donde hay plantas en un terreno difícil, haciendo que las vides y las ramas entorpezcan a los perseguidores, por ejemplo.

Las plantas pueden realizar otras tareas en tu beneficio, a discreción del director de juego. El conjuro no permite que las plantas se arranquen ellas mismas y que se muevan, pero pueden mover libremente ramas, zarzas y tallos.

Si hay una criatura planta en el área, puedes comunicarte con ella si compartís un lenguaje en común, pero no consigues ninguna capacidad mágica para influir en ella.

Este conjuro puede hacer que las plantas creadas por el conjuro *Enmarañar* liberen a una criatura apresada.

HABLAR CON LOS ANIMALES

Nivel 1, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V, S
Duración: 10 minutos

Consigues la capacidad de comprender y comunicarte verbalmente con las bestias mientras dura el conjuro. El saber y el conocimiento de muchas bestias están limitados por su inteligencia, pero al menos te pueden dar información sobre lugares cercanos y monstruos, incluyendo cualquier cosa que puedan percibir o que hayan percibido durante el último día. Puedes persuadir a una bestia para que te haga un pequeño favor, a discreción del director de juego.

HABLAR CON LOS MUERTOS

Nivel 3, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 10 pies
Componentes: V, S, M (incienso que se ha de quemar)
Duración: 10 minutos

Concedes la apariencia de vida e inteligencia a un cadáver de tu elección dentro del alcance del conjuro, lo que le permite responder a las preguntas que le hagas. El cadáver debe tener todavía boca y no puede ser un no muerto. El conjuro falla si el cadáver ha sido objeto de este conjuro en los últimos diez días.

Hasta que el conjuro termine, puedes hacerle al cadáver hasta cinco preguntas. El cadáver solo sabe lo que sabía en vida, incluyendo el idioma que hablaba. Las respuestas suelen ser breves, crípticas o repetitivas, y el cadáver no está obligado a dar una respuesta verdadera si eres hostil o si te reconoce como un enemigo. Este conjuro no hace que el alma de la criatura vuelva a su cuerpo, solo anima su espíritu. Por ello el cadáver no puede aprender nueva información, no comprende nada de lo que ha pasado desde que murió y no puede especular sobre eventos futuros.

HECHIZAR PERSONA

Nivel 1, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S
Duración: 1 hora

Intentas hechizar a un humanoide que puedes ver dentro del alcance. Este debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría, para la que tendrá ventaja si tus compañeros o tú estáis luchando contra él. Si falla, queda hechizado hasta que el conjuro termina o hasta que tus compañeros o tú lo dañáis. La criatura hechizada te ve como un conocido amistoso. Cuando el conjuro termina, la criatura sabe que estaba hechizada por ti.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1. Las criaturas deben estar a 30 pies o menos entre sí.

HERIDA DE MARCA

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: Personal
Componentes: V
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

La siguiente vez que alcances a una criatura con un ataque de arma antes de que termine este conjuro, el arma resplandece con un brillo astral cuando impactas. El ataque inflige 2d6 puntos adicionales de daño radiante al objetivo, el cual se vuelve visible si es invisible, repele la luz tenue en un radio de 5 pies y no puede volverse invisible hasta que termine el conjuro.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, el daño adicional aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 2.

HEROÍSMO

Nivel 1, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Infundes coraje a una criatura voluntaria que tocas. Hasta que el conjuro termine, la criatura es inmune a quedar asustada y, al principio de cada uno de sus turnos, gana puntos de golpe temporales igual a tu modificador por característica para lanzar conjuros. Cuando el conjuro termina, el objetivo pierde los puños de golpe temporales que le queden debido a este conjuro.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, puedes elegir como objetivo a otra criatura adicional por cada nivel por encima de 1.

IDENTIFICAR

Nivel 1, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una perla que valga al menos 100 po y una pluma de búho)
Duración: Instantánea

Eliges un objeto que debes tocar mientras lanzas el conjuro. Si es un objeto mágico o un objeto al que se le ha imbuido magia, aprendes sus propiedades y modo de uso, si requiere sintonizarse con él para usarlo y cuántas cargas le quedan, si las tiene. Sabes si algún conjuro afecta al objeto y cuáles son. Si el objeto fue creado mediante un conjuro, sabes qué conjuro lo hizo.

Si, en cambio, tocas a una criatura mientras lanzas el conjuro, aprendes qué conjuros, si los hay, la afectan en ese momento.

ILUSIÓN MENOR

Truco, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: S, M (un trozo de vellón)
Duración: 1 minuto

Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance que dura mientras lo haga el conjuro. La ilusión también termina si la disipas como acción o si vuelves a lanzar el conjuro.

Si creas un sonido, su volumen puede ser desde un susurro hasta un grito. Puede ser tu voz, la voz de otra persona, el rugido de un león, un repique de tambores o cualquier otro sonido que elijas. Puedes hacer que el sonido continúe sin cesar mientras dura el conjuro o hacer un sonido discreto en diferentes momentos.

Si creas una imagen de un objeto (como una silla, huellas de barro o un cofre pequeño), debe ser menor que un cubo de 5 pies. La imagen no puede reproducir sonidos, luces, olor ni ningún otro efecto sensorial. Interactuar físicamente con la imagen revela que es una ilusión, dado que las cosas pueden atravesarla.

Si una criatura usa su acción para examinar el sonido o la imagen, esta puede determinar que es una ilusión si tiene éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) enfrentada a la CD de tu conjuro. Si la criatura discierne la ilusión por lo que es, esta se vuelve borrosa para ella.

ILUSIÓN PROGRAMADA

Nivel 6, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S, M (un poco de vellón y polvo de jade de al menos 25 po de valor)
Duración: Hasta que se disipe

Creas una ilusión de un objeto, criatura o algún otro fenómeno visible dentro del alcance que se activa cuando se da una condición específica. La ilusión es impredecible hasta entonces. No debe ser más grande que un cubo de 30 pies, y tú decides cómo se comporta la ilusión y qué sonidos hace cuando lanzas el conjuro. Esta actuación programada puede durar hasta 5 minutos.

Cuando la condición que especificas tiene lugar, la ilusión aparece y se mueve como describiste. Una vez la ilusión termina de actuar, desaparece y permanece inactiva durante 10 minutos. Después de ese tiempo, la ilusión se puede volver a activar.

La condición que la activa puede ser tan general o tan detallada como quieras, aunque se debe basar en condiciones visuales o audibles que ocurran a 30 pies o menos del área. Por ejemplo, puedes crear una ilusión de ti mismo para que aparezca y desaconseje a quien intente abrir una puerta cerrada que lo haga, o establecer que la ilusión se active solo cuando una criatura diga la palabra o la frase correcta.

Interactuar físicamente con la imagen revela que es una ilusión, dado que las cosas pueden atravesarla. Una criatura puede determinar que es una ilusión si examina la imagen usando su acción y supera una prueba de Inteligencia (Investigación) enfrentada a la CD de salvación de tu conjuro. Si lo consigue, puede ver a través de la imagen y cualquier sonido que haga le suena vacío.

IMAGEN MAYOR

Nivel 3, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S, M (un poco de vellón)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas la imagen de un objeto, criatura y algún otro fenómeno visible que no sea mayor que un cubo de 20 pies. La imagen aparece en un lugar que puedas ver dentro del alcance y dura mientras lo haga el conjuro. Parece completamente real, incluyendo los sonidos, los olores y la temperatura correspondiente a lo que representa. No puedes crear calor o frío suficientes para infligir daño, un sonido lo suficientemente alto para producir daño por trueno o ensordecer a una criatura ni un olor que podría marear a una criatura (como el hedor de un troglodita).

Mientras te encuentres dentro del alcance de la ilusión, puedes usar tu acción para hacer que la imagen se mueva a otro lugar dentro del alcance. Cuando la imagen cambia de lugar, puedes alterar su apariencia para que sus movimientos parezcan naturales. Por ejemplo, si creas una imagen de una criatura y la mueves, puedes alterarla para que parezca que está andando. Del mismo modo, puedes hacer que la ilusión haga sonidos diferentes en cada momento, incluso hacer que mantenga una conversación, por ejemplo.

Interaccionar físicamente con la imagen revela que es una ilusión, dado que las cosas pueden atravesarla. Una criatura puede determinar que es una ilusión si examina la imagen usando su acción y supera una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de salvación de tu conjuro. Si lo consigue, puede ver a través de la imagen y el resto de cualidades sensoriales se vuelven vagas para ella.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, el conjuro dura hasta que se disipa y no hace falta que te concentres en él.

IMAGEN REFLEJADA

Nivel 2, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V, S
Duración: 1 minuto

Tres duplicados ilusorios de ti mismo aparecen en tu espacio. Hasta que el conjuro termine, los duplicados se mueven a la vez que tú, imitan tus acciones y se cambian de posición, lo que hace que sea imposible seguir cuál es la imagen real. Puedes usar tu acción para disiparlos.

Cada vez que una criatura te elija como objetivo de un ataque mientras dura el conjuro, tira 1d20 para determinar si el ataque apunta a uno de tus duplicados en lugar de a ti. Si tienes tres duplicados, debes sacar un 6 o más para hacer que el ataque se dirija a un duplicado. Con dos duplicados, debes sacar un 8 o más; y con un duplicado, 11 o más.

La CA de los duplicados es igual a 10 + tu modificador por Destreza. Si un ataque impacta a un duplicado, este se destruye. Solo un ataque que lo impacta puede destruir a un duplicado: este ignora el resto de daño y efectos. El conjuro termina cuando se destruyen los tres duplicados.

Una criatura no queda afectada por este conjuro si no puede ver, si se basa en otros sentidos que no sean la vista, como si tiene vista ciega, o si puede percibir que las ilusiones son falsas, como si tiene vista verdadera.

IMAGEN SILENCIOSA

Nivel 1, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S, M (un trozo de vellón)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas la imagen de un objeto, criatura o algún otro fenómeno visible que no sea mayor que un cubo de 15 pies. La imagen

aparece en un lugar dentro del alcance y dura mientras lo haga el conjuro. La imagen es puramente visual, sin sonido, olfato ni otro efecto sensorial.

Puedes usar tu acción para hacer que la imagen se mueva a cualquier lugar dentro del alcance. Conforme la imagen cambia de lugar, puedes alterar su apariencia para que parezca que sus movimientos son naturales. Por ejemplo, si creas una imagen de una criatura y la mueves, puedes alterarla para que parezca que está andando.

Interactuar físicamente con la imagen revela que es una ilusión, dado que las cosas pueden atravesarla. Una criatura puede determinar que es una ilusión si examina la imagen usando su acción y supera una prueba de Inteligencia (Investigación) enfrentada a la CD de salvación de tu conjuro. Si lo consigue, puede ver a través de la imagen.

IMPACTO VERDADERO

Truco, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: S
Duración: Concentración, hasta 1 ronda

Extiendes la mano y señalas con el dedo a un objetivo dentro del alcance. Tu magia te revela sus defensas. Durante tu siguiente turno, tienes ventaja en la primera tirada de ataque que realices contra el objetivo, siempre y cuando no haya terminado el conjuro.

INDETECTABILIDAD

Nivel 3, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una pizca de polvo de diamante de 25 po de valor que se esparce sobre el objetivo y se consume en el conjuro)
Duración: 8 horas



Mientras dura el conjuro, escondes de la adivinación mágica a un objetivo que toques. Este puede ser una criatura voluntaria, un lugar o un objeto que no mida más de 10 pies en cualquier dimensión. Ninguna adivinación mágica puede afectar al objetivo, ni tampoco se le puede percibir mediante sensores predictivos mágicos.

INFLIGIR HERIDAS

Nivel 1, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Haces un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que puedas alcanzar. Si impactas, el objetivo recibe 3d10 puntos de daño necrótico.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 1.

INMOVILIZAR MONSTRUO

Nivel 5, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 90 pies
Componentes: V, S, M (un trozo de hierro pequeño y liso)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige a una criatura que puedas ver dentro del alcance que no sea un no muerto. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar paralizado mientras dura el conjuro. Al final de cada uno de sus turnos, puede hacer otra tirada de salvación de Sabiduría. Si tiene éxito, el conjuro termina.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, puedes elegir como objetivo a otra criatura adicional por cada nivel por encima de 5. Las criaturas deben estar a 30 pies o menos entre sí.

INMOVILIZAR PERSONA

Nivel 2, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S, M (un trozo de hierro pequeño y liso)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Elige a un humanoide que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar paralizado mientras dure el conjuro. Al final de cada uno de sus turnos, puede hacer otra tirada de salvación de Sabiduría. Si tiene éxito, el conjuro termina.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, puedes elegir como objetivo a otro humanoide adicional por cada espacio de conjuro por encima de 2. Los humanoides deben estar a 30 pies o menos entre sí.

INSECTO GIGANTE

Nivel 4, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Transformas hasta a diez ciempiés, tres arañas, cinco avispas o un escorpión dentro del alcance en una versión gigante de su forma natural mientras dure el conjuro. Un ciempiés se trans-

forma en un ciempiés gigante, una araña se convierte en una araña gigante, una avispa se convierte en una avispa gigante y un escorpión se convierte en un escorpión gigante.

Todas las criaturas obedecen tus órdenes verbales y, en combate, actúan en tu turno cada ronda. El director de juego determina las estadísticas de estas criaturas y resuelve sus acciones y movimientos.

Una criatura permanece en su tamaño gigante mientras dure el conjuro, hasta que sus puntos de golpe se reduzcan a 0 o hasta que uses una acción para disipar el efecto.

El director de juego puede permitirte elegir otros objetivos diferentes. Por ejemplo, si transformas a una abeja, su versión gigante puede tener las mismas estadísticas que la avispa gigante.

INTERDICCIÓN

Nivel 6, abjuración (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una gota de agua bendita, incienso raro y rubí pulverizado de al menos 1000 po de valor)
Duración: 1 día

Creas una guardia contra el viaje mágico que protege hasta 40 000 pies cuadrados de un espacio hasta una altura de 30 pies. Mientras dura el conjuro, las criaturas no pueden teleportarse a esta área ni usar portales, como el que crea el conjuro *Umbral,* para entrar en ella. El conjuro protege el área contra el viaje planar y, por tanto, evita que las criaturas accedan a ella desde el Plano Astral, el Plano Etéreo, las Tierras Salvajes de las Hadas, el Páramo Sombrío o mediante el conjuro *Desplazamiento de plano.*

Además, el conjuro daña a los siguientes tipos de criaturas que elijas cuando lo lanzas: celestiales, elementales, fatas, infernales y no muertos. Cuando una criatura elegida entra en el área del conjuro por primera vez en un turno o empieza su turno ahí, recibe 5d10 puntos de daño radiante o necrótico (según elijas cuando lances el conjuro).

Cuando lances este conjuro, puedes establecer una contraseña y la criatura que la diga cuando entre en el área no recibirá daño.

El área de este conjuro no puede solaparse con el área de otro conjuro de *Interdicción.* Si lanzas este conjuro cada 30 días en el mismo lugar, este dura hasta que se disipe y los componentes materiales se consumen en el último lanzamiento.

INTERMITENCIA

Nivel 3, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V, S
Duración: 1 minuto

Tiras 1d20 al final de cada uno de tus turnos mientras dure el conjuro. Si sacas 11 o más, te desvaneces del plano de existencia en el que estés y apareces en el Plano Etéreo (el conjuro falla y el lanzamiento se desperdicia si ya estás en ese plano). Al principio de tu siguiente turno, y cuando el conjuro termine si estás en el Plano Etéreo, vuelves al espacio sin ocupar que elijas y que puedas ver a 10 pies o menos del lugar en que te desvaneciste. Si no hay ningún espacio libre en esa distancia, apareces en el espacio libre más cercano (se elige al azar si hay más de un espacio igual de cerca). Puedes disipar este conjuro como una acción.

Mientras estás en el Plano Etéreo, puedes ver y escuchar el plano del que provienes, que está sumido en sombras, hasta 60 pies de ti. Solo puedes afectar y ser afectado por otras criaturas del Plano Etéreo. Las criaturas que no estén ahí no pueden percibirte ni interactuar contigo, a menos que tengan la capacidad para hacerlo.

INVERTIR GRAVEDAD

Nivel 7, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 100 pies
Componentes: V, S, M (magnetita y limaduras de hierro)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Este conjuro invierte la gravedad en un cilindro de 50 pies de radio y 100 pies de alto cuyo centro es un punto dentro del alcance. Todas las criaturas y objetos que no estén sujetos al suelo de ninguna manera en el área cuando lances este conjuro caen hacia arriba hasta lo alto del área. Una criatura puede hacer una tirada de salvación de Destreza para agarrarse a un objeto fijado que pueda alcanzar y evitar la caída.

Si durante esta caída las criaturas y objetos que caen se encuentran algún objeto sólido (como un techo), reciben un golpe como lo harían en una caída normal hacia abajo. Si un objeto o una criatura alcanza lo alto del área sin golpear nada, permanece ahí, oscilando ligeramente, mientras dura el conjuro.

Al final de la duración, los objetos y las criaturas afectados vuelven a caer hacia abajo.



INVISIBILIDAD

Nivel 2, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una pestaña recubierta con un poco de goma arábiga)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Una criatura que tocas se vuelve invisible hasta que el conjuro termina. Cualquier cosa que el objetivo lleve puesta o transporte se vuelve invisible siempre y cuando esté en el cuerpo del objetivo. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lance un conjuro.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.

INVISIBILIDAD MAYOR

Nivel 4, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tú o una criatura que tocas se vuelve invisible hasta que el conjuro termina. Cualquier cosa que el objetivo lleve puesta o transporte es invisible siempre y cuando esté en el cuerpo del objetivo.

JAULA DE FUERZA

Nivel 7, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 100 pies
Componentes: V, S, M (rubí pulverizado de 1500 po de valor)
Duración: 1 hora

Una prisión de fuerza mágica con forma de cubo, inmóvil e invisible, surge alrededor de un área que elijas dentro del alcance. La prisión puede ser una jaula o una caja sólida, según decidas: con forma de jaula puede tener hasta 20 pies de lado y estar hecha con barrotes de media pulgada de grosor separados otra media pulgada entre sí; con forma de caja puede tener hasta 10 pies de lado, crea una barrera sólida que evita que cualquier materia sólida la traspase y bloquea cualquier conjuro que se lance dentro o fuera de esa área.

Cuando lanzas el conjuro, cualquier criatura que esté completamente dentro del área de la jaula queda atrapada. Las criaturas que solo están parcialmente dentro de la jaula y las que son demasiado grandes como para entrar en ella son expulsadas hasta que están completamente fuera de ella.

Una criatura dentro de la jaula no puede salir de ella por medios no mágicos. Si intenta teleportarse o hacer un viaje intraplanar, primero debe hacer una tirada de salvación de Carisma. Si tiene éxito, puede salir. Si no, no puede salir y desperdicia un uso del conjuro o efecto. La jaula también afecta el Plano Etéreo y bloquea el viaje etéreo.

Este conjuro no se puede disipar con *Disipar magia.*

LABERINTO

Nivel 8, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Destierras a una criatura que puedas ver dentro del alcance a un semiplano laberíntico. El objetivo permanece ahí mientras dure el conjuro o hasta que escape del laberinto.

El objetivo puede usar su acción para intentar escapar haciendo una prueba de Inteligencia CD 20. Si tiene éxito, escapa y el conjuro termina (los minotauros y los demonios goristros tienen éxito automáticamente).

Cuando el conjuro termina, el objetivo reaparece en el espacio que dejó o, si está ocupado, en el espacio libre más cercano.

LABIA

Nivel 8, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V
Duración: 1 hora

Hasta que el conjuro termine, cuando hagas una prueba de Carisma, puedes reemplazar el resultado que saques por 15. Además, no importa lo que digas, la magia que determinaría si estás diciendo la verdad indica que estás siendo veraz.

LANZAR MALDICIÓN

Nivel 3, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tocas a una criatura y esa criatura debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar maldita mientras dure el conjuro. Cuando lances este conjuro, elige la naturaleza de la maldición de entre las siguientes opciones:

- Elige una puntuación de característica. Mientras esté maldito, el objetivo tiene desventaja en las pruebas y tiradas de salvación que haga con esa característica.
- Mientras esté maldito, el objetivo tiene desventaja en las tiradas de ataque que haga contra ti.
- Mientras esté maldito, el objetivo debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría al principio de cada uno de sus turnos. Si falla, no hace nada durante su acción.
- Mientras esté maldito, tus ataques y conjuros le infligen 1d8 puntos de daño necrótico.

El conjuro *Quitar maldición* termina con este efecto. A discreción del director de juego, puedes elegir otro efecto para la maldición, pero no debería ser más poderoso que los que se describen arriba. El director de juego tiene la última palabra en tales efectos de maldiciones.

En niveles superiores. Si lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, la duración es concentración hasta 10 minutos. Si usas un espacio de conjuro de nivel 5 o superior, la duración es 8 horas. Si usas un espacio de conjuro de nivel 7 o superior, la duración es 24 horas. Si usas un espacio de conjuro de nivel 9, el conjuro dura hasta que se disipa. Usar un espacio de conjuro de nivel 5 o superior te concede una duración que no requiere concentración.

LEVITAR

Nivel 2, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S, M (una pequeña correa de cuero o un fragmento de alambre de oro doblado en forma de copa con un largo astil en el extremo)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Una criatura u objeto de tu elección que puedas ver dentro del alcance se alza en vertical, hasta 20 pies, y permanece suspendido

ahí mientras dure el conjuro. El objetivo puede pesar hasta 500 libras. Una criatura no voluntaria que tenga éxito en una tirada de salvación de Constitución no queda afectada por este conjuro.

El objetivo solo puede moverse empujando o tirando de un objeto o superficie fijos dentro de su alcance (como una pared o un techo), que le permite moverse como si estuviera escalando. Puedes cambiar la altitud del objetivo a hasta 20 pies en cualquier dirección durante tu turno. Si eres el objetivo, puedes moverte arriba y abajo como parte del movimiento. Si no, puedes usar tu acción para mover al objetivo, que permanece dentro del alcance del conjuro.

Cuando el conjuro termina, el objetivo desciende suavemente hasta el suelo si todavía está flotando.

LIBERTAD DE MOVIMIENTO

Nivel 4, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una correa de cuero atada alrededor del brazo o una extremidad similar)
Duración: 1 hora

Tocas a una criatura voluntaria. Mientras dure el conjuro, el movimiento del objetivo no se ve afectado por el terreno difícil, y los conjuros y otros efectos mágicos no pueden ni reducir la velocidad del objetivo ni hacer que este quede paralizado o apresado.

El objetivo también puede gastar 5 pies para escapar automáticamente de limitaciones como grilletes o una criatura que le hace una presa. Finalmente, estar bajo el agua no le impone penalizadores ni al movimiento ni a los ataques.

LIGADURA DE LOS PLANOS

Nivel 5, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S, M (una joya de al menos 1000 po de valor, la cual consume el conjuro)
Duración: 24 horas

Con este conjuro intentas vincular a tu servicio a un celestial, un elemental, una fata o un infernal. La criatura debe estar dentro del alcance mientras dure el lanzamiento del conjuro (normalmente, primero se convoca a la criatura en el centro de un *Círculo mágico* invertido para mantenerla atrapada mientras se lanza este conjuro). Cuando se completa el lanzamiento, el objetivo debe hacer una tirada de salvación de Carisma. Si falla, queda ligado para servirte mientras dure el conjuro. Si la criatura ha sido convocada o creada mediante otro conjuro, su duración se extiende hasta igualar la de este.

Una criatura ligada debe seguir tus instrucciones lo mejor que pueda. Puedes ordenarle que te acompañe en una aventura, que proteja un lugar o que entregue un mensaje. La criatura obedece tus instrucciones, pero si es hostil hacia ti, se esfuerza por tergiversar tus palabras para conseguir sus propios objetivos. Si la criatura cumple tus instrucciones antes de que termine el conjuro, viaja hasta ti para informarte de este hecho si estáis en el mismo plano de existencia. Si estáis en un plano diferente, la criatura regresa al lugar en que la ligaste y permanece allí hasta que el conjuro termine.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de un nivel superior, la duración aumenta a 10 días con un espacio de nivel 6, a 30 días con uno de nivel 7, a 180 días con uno de nivel 8, y a un año y un día con uno de nivel 9.

LLAMA CONTINUA

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (polvo de rubí de 50 po de valor, que el conjuro consume)
Duración: Hasta que se disipe

Una llama tan luminosa como una antorcha surge de un objeto que tocas. Parece una llama normal, pero no da calor y no consume oxígeno. La llama se puede cubrir o esconder, pero no apagar ni extinguir.

LLAMA SAGRADA

Truco, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Un resplandor similar al de una llama desciende sobre una criatura que puedes ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza para no recibir 1d8 puntos de daño radiante. El objetivo no obtiene ningún beneficio por cubrirse para esta tirada de salvación.

El daño del conjuro aumenta en 1d8 cuando subes al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).

LLAMAR AL RELÁMPAGO

Nivel 3, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Una nube de tormenta aparece en forma de un cilindro de 10 pies de altura y 60 pies de radio, cuyo centro es un punto que puedas ver directamente encima de ti a 100 pies. El conjuro falla si no puedes ver el punto en el aire en el que aparece la nube de tormenta (por ejemplo, si estás en una habitación en la que no cabe la nube).

Cuando lances el conjuro, elige un punto que puedas ver dentro del alcance y un relámpago surgirá de la nube en ese punto. Cada criatura que se encuentre a 5 pies o menos de ese punto debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, recibe 3d10 puntos de daño por relámpago y, si tiene éxito, la mitad. En cada uno de tus turnos hasta que termine el conjuro, puedes usar tu acción para volver a invocar un relámpago de este modo, sea el objetivo el mismo u otro diferente.

Si estás al aire libre y hay tormenta cuando lanzas el conjuro, este te da control sobre la tormenta que ya existe en lugar de crear una nueva. Bajo tales circunstancias, el daño del conjuro aumenta en 1d10.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 3.

LOCALIZAR ANIMALES O PLANTAS

Nivel 2, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V, S, M (un poco de pelaje de sabueso)
Duración: Instantánea

Describe o nombra un tipo de bestia o planta específica. Al concentrarte en la voz de la naturaleza que te rodea, conoces la

dirección y la distancia de la criatura o planta de ese tipo más cercana que se encuentre a 5 millas o menos, si hay alguna.

LOCALIZAR CRIATURA

Nivel 4, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V, S, M (un poco de pelaje de sabueso)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Describe o nombra a una criatura que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra la criatura, siempre y cuando se encuentre a 1000 pies o menos de ti. Si la criatura se está moviendo, sabes hacia dónde se mueve.

El conjuro puede localizar a una criatura específica que conozcas o a la criatura más cercana de un tipo específico (como un humano o un unicornio), siempre y cuando hayas visto a esa criatura de cerca (a 30 pies o menos) por lo menos una vez. Si la criatura que describes o nombras tiene otra forma, por ejemplo, si está bajo los efectos del conjuro *Polimorfar,* este conjuro no la localiza.

Este conjuro no puede localizar a una criatura si una corriente de agua de al menos 10 pies de ancho bloquea un camino directo entre la criatura y tú.

LOCALIZAR OBJETO

Nivel 2, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V, S, M (una rama con forma de horca)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Describe o nombra un objeto que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra dicho objeto, siempre y cuando esté a 1000 pies o menos de ti. Si el objeto se mueve, sabes la dirección.

El conjuro puede localizar un objeto específico que conoces, siempre y cuando lo hayas visto de cerca (a 30 pies o menos) al menos una vez. El conjuro también puede localizar el objeto más cercano de un tipo en particular, como un cierto tipo de vestimenta, joya, mueble, herramienta o arma.

Este conjuro no puede localizar un objeto si algo de plomo, aunque sea una capa fina, bloquea un camino directo entre el objeto y tú.

LUCES DANZANTES

Truco, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S, M (un poco de fósforo o de corteza de avellano de bruja, o una luciérnaga)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas hasta cuatro luces del tamaño de una antorcha dentro del alcance (antorchas, linternas u orbes brillantes) que flotan en el aire mientras dura el conjuro. También puedes combinar las cuatro luces en una forma brillante vagamente humanoide de tamaño Mediano. Independientemente de lo que elijas, cada luz emite una luz tenue en un radio de 10 pies.

Como acción adicional durante tu turno, puedes mover las luces hasta 60 pies a un nuevo lugar dentro del alcance. Una luz debe estar a 20 pies o menos de otra luz creada mediante este conjuro y se apaga si excede el alcance del conjuro.

LUZ

Truco, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, M (una luciérnaga o musgo fosforescente)
Duración: 1 hora

Tocas un objeto de no más de 10 pies en cualquier dimensión. Hasta que el conjuro termine, el objeto emite luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue en otros 20 pies adicionales. La luz puede ser del color que quieras. Cubrir completamente el objeto con algo opaco bloquea la luz. El conjuro termina si lo lanzas otra vez o si lo disipas como acción.

Si eliges como objetivo a un objeto que una criatura hostil lleva puesto o transporta, dicha criatura debe superar una tirada de salvación de Destreza para evitar el conjuro.

LUZ DEL DÍA

Nivel 3, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S
Duración: 1 hora

Una esfera de luz de 60 pies de radio se expande desde un punto de tu elección dentro del alcance. La esfera es de luz brillante y emite luz tenue en 60 pies adicionales.

Si el punto que eliges está en un objeto que sostienes o uno que nadie lleva puesto ni transporta, la luz emana del objeto y se mueve con él. Cubrirlo completamente con algo opaco, como un cuenco o un yelmo, bloquea la luz.

Si cualquier parte del área del conjuro se solapa con un área de oscuridad creada por un conjuro de nivel 3 o inferior, el conjuro que ha creado la oscuridad se disipa.

MAGNÍFICA MANSIÓN

Nivel 7, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 300 pies
Componentes: V, S, M (una miniatura de marfil con forma de puerta, un pequeño fragmento de mármol pulido y una cucharilla de plata, cada objeto de al menos 5 po de valor)
Duración: 24 horas

Conjuras una vivienda extradimensional dentro del alcance que dura mientras lo haga el conjuro. Tú eliges dónde se encuentra su entrada, que centellea débilmente y tiene 5 pies de ancho y 10 de alto. Tú y cualquier criatura que indiques cuando lanzas el conjuro podéis entrar en la vivienda extradimensional siempre y cuando el portal permanezca abierto. Puedes abrir o cerrar el portal si estás a 30 pies o menos de él. Mientras está cerrado, el portal es invisible.

Más allá del portal se encuentra una casa magnífica con numerosas habitaciones. La atmósfera es limpia, fresca y acogedora. Puede tener la distribución que quieras, pero no puede superar los 50 cubos de 10 pies de lado. El lugar está amueblado y decorado como quieras. Contiene comida suficiente como para servir un banquete de 9 platos a 100 personas y 100 sirvientes traslúcidos de apariencia y atuendo de tu elección que obedecen todas tus órdenes. Cada sirviente puede realizar cualquier tarea que pueda realizar un sirviente humano, salvo atacar o realizar ninguna acción que dañe a otra criatura directamente. Así, estos sirvientes pueden

coger cosas, limpiar, hacer arreglos, doblar ropa, encender fuegos, servir comida, servir vino, etcétera. Pueden ir a cualquier lugar de la mansión, pero no marcharse de ella. Los muebles y otros objetos que crea este conjuro se convierten en humo si se sacan de la casa.

Cuando el conjuro termina, cualquier criatura que se encuentre dentro del espacio extradimensional es expulsada al espacio abierto que esté más cerca de la entrada.

MANO ARCANA

Nivel 5, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S, M (un cascarón de huevo y un guante de piel de serpiente)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Creas una mano Grande de fuerza reluciente y traslúcida en un espacio libre que puedas ver dentro del alcance. La mano dura mientras lo haga el conjuro y se mueve a tus órdenes, imitando los movimientos de tu propia mano.

La mano es un objeto que tiene CA 20 y tantos puntos de golpe como tu máximo de puntos de golpe. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, el conjuro termina. Tiene Fuerza 26 (+8) y Destreza 10 (+0). La mano no llena su espacio.

Cuando lanzas el conjuro, y como acción adicional en los siguientes turnos, puedes mover la mano hasta 60 pies y provocar uno de los siguientes efectos.

Agarrar con la mano. La mano intenta hacerle una presa a una criatura Enorme o de menor tamaño que esté a 5 pies o menos de ella. Usas la Fuerza de la mano para resolver la presa. Si el objetivo es Mediano o más pequeño, tienes ventaja en la prueba. Mientras que la mano le está haciendo una presa al objetivo, puedes usar una acción adicional para que la mano lo aplaste. Cuando lo hagas, el objetivo recibe daño contundente igual a 2d6 + tu modificador por característica para lanzar conjuros.

Interponer la mano. La mano se interpone entre la criatura que elijas y tú hasta que le des otra orden. La mano se mueve para permanecer entre tú y el objetivo, ofreciéndote cobertura media contra este. El objetivo no puede moverse por el espacio que ocupa la mano si su Fuerza es menor o igual que la de la mano. Si su Fuerza es mayor, el objetivo puede moverse hacia ti a través del espacio de la mano, pero para él se considera terreno difícil.

Mano poderosa. La mano intenta empujar a una criatura que se encuentre a 5 pies o menos de ella en la dirección que elijas. Haz una prueba con la Fuerza de la mano enfrentada a una prueba de Fuerza (Atletismo) del objetivo. Si este es Mediano o de un tamaño menor, tienes ventaja. Si tienes éxito, la mano empuja al objetivo hasta 5 pies más un número de pies igual a cinco veces el modificador que te da tu característica para lanzar conjuros. La mano se mueve con el objetivo hasta quedar a 5 pies de ti o menos.

Puño cerrado. La mano golpea a una criatura u objeto que se encuentre a 5 pies o menos de ella. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo por la mano usando tus estadísticas de juego. Si impacta, el objetivo recibe 4d8 puntos de daño por fuerza.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, el daño del puño cerrado aumenta en 2d8 y el daño por agarrar aumenta en 2d6 por cada nivel por encima de 5.

MANO DEL MAGO

Truco, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S
Duración: 1 minuto

Una mano espectral aparece flotando en un punto que elijas dentro del alcance. La mano dura mientras lo haga el conjuro o hasta que la disipes como acción. La mano se desvanece si está a más de 30 pies de ti o si vuelves a lanzar este conjuro.

Puedes usar tu acción para controlar la mano. Puedes usar la mano para manipular un objeto, abrir una puerta o un recipiente cerrado, guardar o sacar un objeto de un recipiente abierto o verter el contenido de un vial. Puedes mover la mano hasta 30 pies cada vez que la usas.

La mano no puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 10 libras.

MANOS ARDIENTES

Nivel 1, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal (cono de 15 pies)
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Juntas las manos con los dedos extendidos y una lámina de fuego se dispara desde las puntas de tus dedos. Todas las criaturas que se encuentren en un cono de 15 pies deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 3d6 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.

El fuego quema cualquier objeto inflamable que se encuentre dentro del área y que nadie lleve puesto ni transporte.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1.

MARCA DEL CAZADOR

Nivel 1, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: 90 pies
Componentes: V
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Eliges a una criatura que puedas ver dentro del alcance y la marcas de forma mística como tu presa. Hasta que el conjuro termina, infliges 1d6 puntos de daño adicional en el objetivo cuando lo impactas con un ataque de arma, y tienes ventaja en cualquier prueba de Sabiduría (Percepción) o Sabiduría (Supervivencia) que hagas para encontrarlo. Si los puntos de golpe del objetivo se reducen a 0 antes de que termine el conjuro, puedes usar una acción adicional en uno de tus siguientes turnos para marcar a una nueva criatura.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o 4, puedes mantener la concentración en el conjuro hasta 8 horas. Cuando usas un espacio de conjuro de nivel 5 o superior, puedes mantener la concentración hasta 24 horas.

MASTÍN FIEL

Nivel 4, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S, M (un silbato de plata pequeño, un hueso y un hilo)
Duración: 8 horas

Conjuras un perro guardián espectral en un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance, donde permanece mientras dura el conjuro, hasta que lo desconvoques como acción o hasta que te alejes más de 100 pies de él.

El mastín es invisible para todas las criaturas excepto para ti y no puede recibir daño. Cuando una criatura de tamaño Pequeño o más grande se acerque a 30 pies o menos de él sin decir primero la contraseña que especifiques cuando lances el conjuro, el mastín empieza a ladrar fuerte. El mastín ve criaturas invisibles, puede ver en el Plano Etéreo e ignora las ilusiones.

Al principio de cada uno de tus turnos, el mastín intenta morder a una criatura que se encuentre a 5 pies o menos de él y que sea hostil hacia ti. El bonificador por ataque del mastín es igual a tu modificador por característica para lanzar conjuros + tu bonificador por competencia. Si impacta, inflige 4d8 puntos de daño perforante.

MEJORAR CARACTERÍSTICA

Nivel 2, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (pelo o una pluma de una bestia)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Tocas a una criatura y le otorgas una mejora mágica. Elige uno de los siguientes efectos; el objetivo consigue dicho efecto hasta que termina el conjuro.

Astucia de zorro. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Inteligencia.

Elegancia de gato. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Destreza. Asimismo, no recibe daño por caer 20 pies o menos si no está incapacitado.

Esplendor de águila. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Carisma.

Fuerza de toro. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Fuerza y su carga transportable se duplica.

Resistencia de oso. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Constitución. También gana 2d6 puntos de golpe temporales, los cuales se pierden cuando termina el conjuro.

Sabiduría de búho. El objetivo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.

MENTE EN BLANCO

Nivel 8, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: 24 horas

Hasta que el conjuro termina, una criatura voluntaria que tocas es inmune al daño físico, a cualquier efecto que sentiría sus emociones o sus verdaderos pensamientos, a conjuros de adivinación y al estado hechizado. El conjuro ignora incluso el conjuro *Deseo* y los conjuros o efectos de poder similar que se usan para afectar la mente del objetivo o para conseguir información sobre él.



MIEDO

Nivel 3, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal (cono de 30 pies)
Componentes: V, S, M (una pluma blanca o el corazón de una gallina)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Proyectas una imagen fantasmal de los peores miedos de una criatura. Cada criatura que se encuentre en un cono de 30 pies debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no tirar cualquier cosa que esté sujetando y quedar asustada mientras dure el conjuro.

Mientras esté asustada a causa de este conjuro, una criatura debe realizar una acción de esprintar y alejarse de ti por la ruta más segura disponible durante cada uno de sus turnos, a menos que no haya ningún lugar al que moverse. Si termina su turno en un lugar donde no te tiene en su línea de visión, puede hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si tiene éxito, el conjuro termina para ella.

MIRADA PENETRANTE

Nivel 6, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Mientras dura el conjuro, tus ojos se convierten en un vacío negro imbuido con poder maligno. Una criatura de tu elección a 60 pies o menos de ti y que pueda verte debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar afectada por uno de los siguientes efectos de tu elección mientras dura el conjuro. En cada turno hasta que el conjuro termine, puedes usar tu acción para elegir como objetivo a otra criatura, pero no puedes volver a elegir a una criatura que haya superado la tirada de salvación contra este conjuro.

Asqueado. El objetivo tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de característica. Al final de cada uno de sus turnos, puede hacer otra tirada de salvación de Sabiduría. Si tiene éxito, el efecto termina.

Aterrado. Aterras al objetivo. En cada uno de sus turnos, la criatura aterrada debe realizar la acción de esprintar y alejarse de ti por la ruta más corta y rápida disponible, a menos que no haya dónde moverse. Si el objetivo se mueve a un lugar que esté al menos a 60 pies de ti y desde donde ya no pueda verte, el efecto termina.

Dormido. El objetivo cae inconsciente. Se despierta si recibe daño o si otra criatura utiliza su acción para despertarlo.

MODIFICAR RECUERDO

Nivel 5, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Intentas remodelar los recuerdos de otra criatura. Una criatura que puedas ver debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si estás luchando contra ella, esta tiene ventaja. Si falla la tirada, el objetivo queda hechizado por ti mientras dura el conjuro. El objetivo hechizado está incapacitado y no se da cuenta de lo que lo rodea, aunque todavía puede escucharte. Si recibe daño o es el objetivo de otro conjuro, este conjuro termina y no se modifica ninguno de sus recuerdos.

Mientras dure este encantamiento, puedes afectar el recuerdo del objetivo sobre un evento que experimentara en las últimas 24 horas y que no durara más de 10 minutos. Puedes eliminar permanente cualquier recuerdo sobre el evento, permitir que el objetivo lo recuerde claramente y en detalle, cambiar los detalles o crear un recuerdo de cualquier otro evento.

Debes hablar con el objetivo para describir de qué manera son afectados sus recuerdos y este debe ser capaz de entender tu idioma para que los recuerdos modificados se arraiguen. Su mente completa cualquier lapsus en tu descripción. Si el conjuro termina antes de que acabes de describir los recuerdos modificados, estos no se alteran. Si no, los recuerdos modificados se asientan cuando el conjuro termina.

Modificar un recuerdo no afecta necesariamente a cómo se comporta la criatura, especialmente si el recuerdo contradice las inclinaciones naturales de la criatura, su alineamiento o sus creencias. Implantar un recuerdo con poca lógica, como cuánto se divirtió la criatura bañándose en ácido, se descarta, quizás como un mal sueño. El director de juego puede considerar que un recuerdo modificado es demasiado absurdo para afectar a una criatura de una forma importante.

Los conjuros *Quitar maldición* y *Restablecimiento mayor* restauran el verdadero recuerdo de la criatura.

En niveles superiores. Si lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, puedes alterar los recuerdos del objetivo sobre un evento que sucedió hasta hace 7 días (nivel 6), 30 días (nivel 7), 1 año (nivel 8) o en cualquier momento del pasado de la criatura (nivel 9).

MURO DE ESPINAS

Nivel 6, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S, M (un puñado de espinas)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas un muro de arbustos duros, flexibles y enmarañados con espinas afiladas como agujas. El muro aparece dentro del alcance en una superficie sólida y dura mientras lo haga el conjuro. Puedes elegir entre crear un muro de hasta 60 pies de largo, 10 de alto y 5 de ancho o un círculo de 20 pies de diámetro y hasta 20 de alto y 5 de grosor. El muro bloquea la línea de visión.

Cuando el muro aparece, todas las criaturas que se encuentren dentro del área deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 7d8 puntos de daño perforante y, si tienen éxito, la mitad.

Una criatura puede moverse por el muro, aunque lenta y dolorosamente. Por cada pie que se desplace, debe gastar 4 pies de movimiento. Además, la primera vez que entre en el muro en un turno o si termina su turno en él, debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, recibe 7d8 puntos de daño cortante y, si tiene éxito, la mitad.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 7 o superior, ambos tipos de daño aumentan en 1d8 puntos por cada nivel por encima de 6.

MURO DE FUEGO

Nivel 4, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S, M (un trocito de fósforo)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas un muro de fuego en una superficie sólida dentro del alcance. Puedes crear un muro de hasta 60 pies de largo, 20 de

alto y 1 de ancho o un muro con forma de anillo de hasta 20 pies de diámetro, 20 de alto y 1 ancho. El muro es opaco y dura mientras dure el conjuro.

Cuando el muro aparece, todas las criaturas que se encuentren en su área deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 5d8 puntos de daño por fuego y, si tienen éxito, la mitad.

Un lado del muro, que seleccionas cuando lanzas el conjuro, inflige 5d8 puntos de daño por fuego a cada criatura que termine su turno a 10 pies o menos de él o dentro del muro. Una criatura recibe el mismo daño cuando entra en el muro por primera vez en un turno que cuando termina su turno en él. El otro lado del muro no inflige daño.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 5 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 4.

MURO DE FUERZA

Nivel 5, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S, M (una pizca de gema diáfana pulverizada)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Un muro de fuerza surge en un punto que elijas dentro del alcance en cualquier orientación que elijas, como una barrera horizontal, vertical o en ángulo. Puede estar flotando o apoyado en una superficie sólida. Puedes formarlo en una cúpula semiesférica o en una esfera con un radio de hasta 10 pies, o darle la forma de una superficie lisa de hasta 10 paneles cuadrados de 10 pies. Cada panel debe ser contiguo a otro panel. En cualquiera de estas formas, el muro es de 1/4 pulgadas de ancho y dura mientras lo haga el conjuro. Si el muro atraviesa el espacio de una criatura cuando aparece, esta es empujada a uno de los lados del muro (tú eliges cuál).

Nada puede atravesar el muro físicamente. Es inmune a todo tipo de daño y no se puede disipar con *Disipar magia.* Sin embargo, el conjuro *Desintegrar* lo destruye inmediatamente. El muro también se extiende en el Plano Etéreo y bloquea el viaje etéreo a través de sí.

MURO DE HIELO

Nivel 6, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S, M (un trozo pequeño de cuarzo)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas un muro de hielo en una superficie sólida dentro del alcance. Puedes darle la forma de una cúpula semiesférica o una esfera con un radio de hasta 10 pies, o de una superficie lisa de hasta 10 paneles cuadrados de 10 pies. Cada panel debe ser contiguo a otro panel. En cualquiera de estas formas, el muro es de 1 pulgada de ancho y dura mientras lo haga el conjuro.

Si el muro atraviesa el espacio de una criatura cuando aparece, esta es empujada a uno de los lados del muro y debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, recibe 10d6 puntos de daño por frío y, si tiene éxito, la mitad.

Este muro es un objeto que puede resultar dañado y, por tanto, se puede romper. Tiene CA 12 y 30 puntos de golpe por cada sección de 10 pies, y es vulnerable al daño por fuego. Reducir a 0 los puntos de golpe de una sección de 10 pies la destruye y deja detrás de sí una cortina de aire frío en el espacio del muro que ocupaba. Una criatura que se mueva a través de esta cortina por primera vez en un turno debe hacer una tirada de Constitución. Si falla, recibe 5d6 puntos de daño por frío y, si tiene éxito, la mitad.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 7 o superior, el daño que inflige el muro aumenta en 2d6 y el daño que se recibe por traspasar la cortina de aire frío aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 6.

MURO DE PIEDRA

Nivel 5, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S, M (un pedrusco de granito)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Una pared no mágica de piedra sólida surge en un punto que elijas dentro del alcance. El muro tiene 6 pulgadas de grosor y está compuesto por 10 paneles cuadrados de 10 pies. Cada panel debe ser contiguo a otro panel. De manera alternativa, puedes crear paneles de 10 × 20 pies que solo tengan 3 pulgadas de grosor.

Si el muro atraviesa el espacio de una criatura cuando aparece, esta es empujada a uno de los lados del muro (tú eliges cuál). Si la criatura queda rodeada completamente por el muro (o el muro y otra superficie sólida), puede hacer una tirada de salvación de Destreza. Si tiene éxito, puede usar su reacción para moverse hasta su velocidad para no quedarse encerrada.

El muro puede tener cualquier forma que desees, aunque no puede ocupar el mismo espacio que una criatura o un objeto. El muro no tiene por qué ser vertical ni apoyarse en ninguna base firme. Sin embargo, debe estar unido y firmemente sujeto a la piedra ya existente. De esta forma, puedes usar este conjuro para crear un puente sobre un abismo o una rampa.

Si mide más de 20 pies, debes dividir por dos el tamaño de cada panel para crear soportes. Puedes darle forma al muro toscamente para crear almenas, cresterías, etcétera.

El muro es un objeto de piedra que puede dañarse y, por tanto, romperse. Cada panel tiene CA 15 y 30 puntos de golpe por cada pulgada de grosor. Reducir los puntos de golpe del muro a 0 lo destruye y, a discreción del director de juego, puede hacer que los paneles que estén conectados a él también colapsen.

Si mantienes la concentración mientras dura el conjuro, el muro se vuelve permanente y no se puede disipar. Si no, el muro desaparece cuando termina el conjuro.

MURO DE VIENTO

Nivel 3, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S, M (un abanico diminuto y una pluma exótica)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un muro de fuerte viento surge en el suelo en un punto que elijas dentro del alcance. Puedes hacer que el muro sea de hasta 50 pies de largo, 15 de alto y 1 de grosor. Puedes darle forma como quieras mientras forme un sendero continuo en el suelo. El muro dura mientras lo haga el conjuro.

Cuando el muro aparece, todas las criaturas que se encuentren en el área deben hacer una tirada de salvación de Fuerza. Si fallan, reciben 3d8 puntos de daño contundente y, si tienen éxito, la mitad.

El fuerte viento mantiene la niebla, el humo y otros gases a raya. Las criaturas voladoras u objetos Pequeños o menores no pueden atravesar el muro. Los materiales ligeros sueltos

que entran en el muro se elevan hacia arriba. Las flechas, virotes y otros proyectiles ordinarios que se lanzan a los objetivos que hay tras el muro se desvían hacia arriba y fallan automáticamente (las rocas que lanzan los gigantes o las máquinas de asedio, así como los proyectiles similares, no se ven afectados). Las criaturas que tienen forma gaseosa no pueden traspasar el muro.

MURO PRISMÁTICO

Nivel 9, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S
Duración: 10 minutos

Un plano de brillante luz multicolor se forma en una pared opaca y vertical (de hasta 90 pies de largo, 30 de alto y 1 pulgada de ancho), cuyo centro es un punto que puedas ver dentro del alcance. También puedes convertir el muro en una esfera de hasta 30 pies de diámetro cuyo centro es un punto que elijas dentro del alcance. El muro permanece en ese lugar mientras dure el conjuro. Si lo colocas para que atraviese un lugar que ya ocupa una criatura, el conjuro falla y tu acción y tu espacio de conjuro se desperdician.

El muro emite luz brillante en un alcance de 100 pies y luz tenue en 100 pies adicionales. Tú y las criaturas que designas en el momento en que lanzas el conjuro podéis atravesar el muro y quedaros cerca de él sin recibir daño. Si otra criatura que puede ver el muro se acerca a 20 pies o menos de este o empieza su turno ahí, debe superar una tirada de salvación de Constitución para no quedar cegada durante 1 minuto.

El muro está compuesto por siete capas, cada una de un color diferente. Cuando una criatura intenta alcanzar o traspasar el muro, lo hace capa por capa. Conforme pretenda cruzar cada capa, la criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza para no quedar afectada por las propiedades que se describen a continuación.

El muro se puede destruir una capa cada vez en orden, del rojo al violeta, y cada una de una forma diferente. Una vez que una capa es destruida, permanece así hasta que termina el conjuro. El hechizo *Campo antimagia* no tiene efecto sobre el *Muro prismático.*

1. Rojo. La criatura recibe 10d6 puntos de daño por fuego si falla la salvación y, si tiene éxito, la mitad. Mientras esta capa se encuentre en su lugar, los ataques a distancia no mágicos no pueden atravesar el muro. La capa se puede destruir infligiéndole al menos 25 puntos de daño por fuego.

2. Naranja. La criatura recibe 10d6 puntos de daño por ácido si falla la salvación y, si tiene éxito, la mitad. Mientras esta capa se encuentre en su lugar, los ataques a distancia no mágicos no pueden atravesar el muro. La capa se destruye con un fuerte viento.

3. Amarillo. La criatura recibe 10d6 puntos de daño por relámpago si falla la salvación y, si tiene éxito, la mitad. Esta capa se puede destruir infligiéndole al menos 60 puntos de daño por fuerza.

4. Verde. La criatura recibe 10d6 puntos por veneno si falla la salvación y, si tiene éxito, la mitad. El conjuro *Atravesar muro* o un conjuro del mismo nivel o superior que pueda abrir un portal en una superficie sólida destruye esta capa.

5. Azul. La criatura recibe 10d6 puntos de daño por frío si falla la salvación y, si tiene éxito, la mitad. Esta capa se puede destruir infligiéndole al menos 25 puntos de daño por fuego.

6. Añil. Si falla la salvación, la criatura queda apresada y debe realizar una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si supera tres salvaciones, el conjuro termina; si falla tres veces, se convierte en piedra de forma permanente y está sujeta al estado petrificado. Los éxitos y los fallos no tienen por qué ser consecutivos; lleva la cuenta de ambos hasta que la criatura consiga tres de un tipo.

Mientras esta capa esté en su lugar, no se pueden lanzar conjuros a través del muro. La capa se destruye mediante un rayo de luz brillante del conjuro *Luz del día* o un conjuro similar del mismo nivel o superior.

7. Violeta. Si falla la salvación, la criatura queda cegada y debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría al principio de tu siguiente turno. Si tiene éxito, el conjuro termina; si falla, la criatura es transportada a otro plano que decida el director de juego y ya no está cegada (normalmente, una criatura que está en un plano que no es su plano natal es expulsada a su hogar, mientras que otras criaturas se lanzan hacia los planos Astral y Etéreo). Esta capa se destruye con *Disipar magia* o un conjuro similar del mismo nivel o superior que pueda terminar con conjuros y con efectos mágicos.

NÉMESIS INEXORABLE

Nivel 9, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Utilizando los miedos más profundos de un grupo de criaturas, creas criaturas ilusorias en sus mentes que solo ellas pueden ver. Cada criatura que se encuentre en una esfera de 30 pies de radio cuyo centro sea un punto de tu elección dentro del alcance debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, se queda asustada mientras dure el conjuro. La ilusión recurre a los miedos más profundos de la criatura y pone de manifiesto sus peores pesadillas como una amenaza implacable. Al final de cada uno de sus turnos, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no recibir 4d10 puntos de daño psíquico. Si tiene éxito, el conjuro termina para ella.

NUBE ANIQUILADORA

Nivel 5, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Creas una esfera de una niebla venenosa de color verde amarillo, con 20 pies de radio cuyo centro se encuentra en un punto que elijas dentro del alcance. La niebla se extiende en las esquinas y dura mientras lo haga el conjuro o hasta que un viento fuerte la disperse y termine con el conjuro. Esta área está muy resguardada. Cuando una criatura entra en ella por primera vez en un turno o empiece su turno ahí, debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla, recibe 5d8 puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad. La criatura queda afectada incluso si contiene el aliento o si no necesita respirar.

La niebla se aleja 10 pies de ti al principio de cada uno de tus turnos, fluyendo sobre la superficie del suelo. Sus vapores, al ser más pesados que el aire, bajan hasta el nivel más bajo del terreno e incluso se cuelan por las aberturas.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 5.

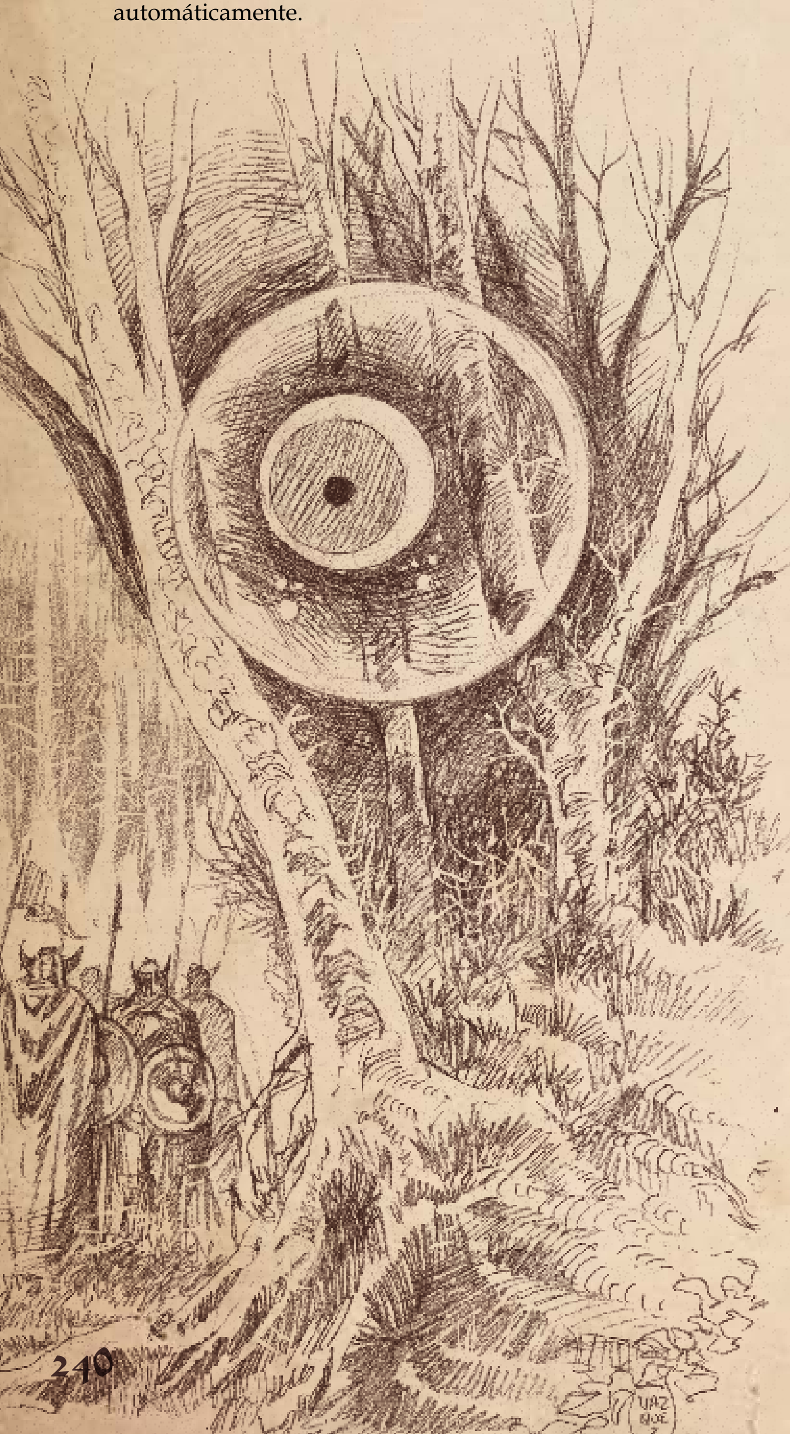
NUBE APESTOSA

Nivel 3, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 90 pies
Componentes: V, S, M (un huevo podrido u hojas de col de mofeta oriental)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una esfera de un gas amarillo y nauseabundo de 20 pies de radio, cuyo centro se encuentra en un punto dentro del alcance. La nube se extiende en las esquinas y su área está muy resguardada. La nube se mantiene en el aire mientras dura el conjuro.

Cada criatura que se encuentre completamente dentro de la nube al principio de su turno debe hacer una tirada de salvación de Constitución contra el veneno. Si falla, la criatura gasta su acción vomitando y tambaleándose. Las criaturas que no necesitan respirar o que son inmunes al veneno tienen éxito automáticamente.



Un viento moderado (de al menos 10 millas por hora) dispersa la nube después de 4 rondas. Un viento fuerte (de al menos 20 millas por hora) la dispersa después de 1 ronda.

NUBE BRUMOSA

Nivel 1, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Creas una esfera de niebla de 20 pies, cuyo centro es un punto dentro del alcance. La esfera se extiende en las esquinas y su área está muy resguardada. Dura mientras lo haga el conjuro o hasta que un viento moderado o de una velocidad mayor (al menos 10 millas por hora) lo disipe.

En niveles superiores. Cuando lances este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el radio de la niebla aumenta en 20 pies por cada espacio por encima de 1.

NUBE INCENDIARIA

Nivel 8, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 150 pies
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una turbulenta nube de humo atravesada por ardientes brasas blancas aparece en una esfera de un radio de 20 pies cuyo centro se encuentra en un punto dentro del alcance. La nube se extiende en las esquinas y su área está muy resguardada. Dura mientras lo haga el conjuro o hasta que un viento de velocidad moderada o superior (al menos 10 millas por hora) la disipe.

Cuando la nube aparece, cada criatura que se encuentre en ella debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, recibe 10d8 puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad. Una criatura también debe hacer una tirada de salvación cuando entre en el área del conjuro por primera vez durante un turno o si termina su turno ahí. La nube se aleja 10 pies de ti en una dirección que elijas al principio de cada uno de tus turnos.

OJO ARCANO

Nivel 4, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S, M (un poco de pelo de murciélago)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Creas un ojo mágico e invisible dentro del alcance que planea en el aire mientras dura el conjuro. Recibes información visual mentalmente del ojo, que tiene visión normal y visión en la oscuridad hasta 30 pies. El ojo ve en cualquier dirección.

Como acción, puedes mover el ojo hasta 30 pies en cualquier dirección. No hay límite de lo lejos que puede estar el ojo de ti, pero no puede entrar en otro plano de existencia. Una barrera sólida bloquea el movimiento del ojo, pero puede pasar por una abertura de hasta 1 pulgada.

ONDA ATRONADORA

Nivel 1, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal (cubo de 15 pies)
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Una ola de una fuerza atronadora surge de ti. Cada criatura que se encuentre en un cubo de 15 pies cuyo origen seas tú debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla, recibe 2d8 puntos de daño por trueno y es empujada lejos de ti a 10 pies. Si tiene éxito, recibe la mitad del daño y no es empujada.

Además, los objetos que no estén sujetos y que se encuentren completamente dentro del área son alejados de ti 10 pies debido al efecto del conjuro, y el conjuro emite un bum atronador que se oye a una distancia de 300 pies.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 1.

ORDEN IMPERIOSA

Nivel 1, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V
Duración: 1 ronda

Le das una orden de una palabra a una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no seguir la orden durante su siguiente turno. El conjuro no tiene efecto si el objetivo es un no muerto, si no entiende tu idioma o si tu orden es directamente dañina para él.

A continuación tienes algunas órdenes comunes y sus efectos. Puedes dar una orden diferente a las que aparecen aquí, en cuyo caso el director de juego determina el comportamiento del objetivo. Si el objetivo no puede seguir tu orden, el conjuro termina.

«Acércate». El objetivo se mueve hacia ti por la ruta más corta y directa, y termina su turno si se acerca a 5 pies o menos de ti.

«Detente». El objetivo no se mueve y no realiza acciones. Una criatura que vuela se mantiene en el aire, siempre y cuando sea capaz de hacerlo. Si debe moverse para mantenerse en el aire, vuela la distancia mínima necesaria para hacerlo.

«Huye». El objetivo dedica su turno a alejarse de ti lo más rápido posible.

«Tíralo». El objetivo tira cualquier cosa que esté sujetando y termina su turno.

«Túmbate». El objetivo se queda tumbado y termina su turno.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, puedes afectar a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1. Las criaturas deben estar a 30 pies o menos de distancia entre sí cuando las apuntes.

ORIENTACIÓN DIVINA

Truco, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tocas a una criatura voluntaria. Una vez antes de que el conjuro termine, el objetivo puede tirar 1d4 y sumar el resultado a una prueba de característica de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la prueba. Luego el conjuro termina.

OSCURIDAD

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, M (pelo de murciélago y una gota de brea o un trozo de carbón)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Una oscuridad mágica se expande desde un punto que elijas dentro del alcance hasta llenar una esfera de 15 pies de radio mientras dura el conjuro. La oscuridad se extiende en las esquinas. Una criatura con visión en la oscuridad no puede ver a través de esta y la luz no mágica no puede iluminarla.

Si el punto que eliges está en un objeto que sostienes o uno que nadie lleva puesto ni transporta, la oscuridad emana del objeto y se mueve con él. Cubrir el objeto completamente con algo opaco, como un cuenco o un yelmo, bloquea la oscuridad.

Si cualquier parte de esta área del conjuro se solapa con un área de luz creada por un conjuro de nivel 2 o inferior, el conjuro que ha creado la luz se disipa.

PALABRA CURATIVA

Nivel 1, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: 60 pies
Componentes: V
Duración: Instantánea

Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance recupera puntos de golpe iguales a 1d4 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, la cantidad de los puntos recuperados aumenta en 1d4 por cada nivel por encima de 1.

PALABRA CURATIVA EN GRUPO

Nivel 3, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: 60 pies
Componentes: V
Duración: Instantánea

Al pronunciar unas palabras de recuperación, hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance recuperan una cantidad de puntos de golpe igual a 1d4 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, la curación aumenta en 1d4 por cada nivel por encima de 3.

PALABRA DE PODER ATURDIDOR

Nivel 8, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V
Duración: Instantánea

Pronuncias una palabra de poder que puede aturdir la mente de una criatura que puedas ver dentro del alcance, lo que la deja pasmada. Si el objetivo tiene 150 puntos de golpe o menos, queda aturdido. Si no, el conjuro no tiene efecto.

El objetivo aturdido debe hacer una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si la supera, el efecto aturdidor termina.

PALABRA DE PODER MORTAL

Nivel 9, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V
Duración: Instantánea

Pronuncias una palabra de poder que puede obligar a una criatura que veas dentro del alcance a morir. Si la criatura que eliges tiene 100 puntos de golpe o menos, muere. Si no, el conjuro no tiene efecto.

PALABRA DE REGRESO

Nivel 6, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 5 pies
Componentes: V
Duración: Instantánea

Tú y hasta 5 criaturas voluntarias que se encuentren a 5 pies o menos de ti os teleportáis instantáneamente a un santuario designado de antemano. Tú y cualquier criatura que teleportas contigo aparecéis en el espacio libre más cercano al lugar que indicaste cuando preparaste tu santuario (ver a continuación). Si lanzas este conjuro sin preparar primero un santuario, el conjuro no tiene efecto.

Debes designar un santuario lanzando este conjuro en un lugar, como en un templo dedicado a tu deidad o muy vinculado a ella. Si intentas lanzar el conjuro de este modo en un área que no esté dedicada a tu deidad, el conjuro no tiene efecto.

PALABRA DIVINA

Nivel 7, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: 30 pies
Componentes: V
Duración: Instantánea

Pronuncias una palabra divina, imbuida con el poder que dio forma al mundo en los albores de la creación. Elige cualquier número de criaturas que puedas ver dentro del alcance. Cada criatura que pueda escucharte debe hacer una tirada de salvación de Carisma. Si falla, sufre un efecto diferente dependiendo de sus puntos de golpe actuales:

- 50 puntos de golpe o menos: ensordecida durante 1 minuto.
- 40 puntos de golpe o menos: ensordecida y cegada durante 10 minutos.
- 30 puntos de golpe o menos: ensordecida, cegada y aturdida durante 1 hora.
- 20 puntos de golpe o menos: muere instantáneamente.

Independientemente de sus puntos de golpe actuales, los celestiales, elementales, fatas e infernales fallan esta tirada y se ven obligados a volver a su plano de origen (si no están allí ya) y no pueden volver a tu plano actual durante 24 horas por ningún medio salvo por el conjuro *Deseo.*

PASAR SIN DEJAR RASTRO

Nivel 2, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V, S, M (una hoja de muérdago quemada y una rama de pícea)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Un velo de sombras y silencio irradia de ti, ocultándote a ti y a tus compañeros de la detección. Mientras dura el conjuro, todas las criaturas que elijas a 30 pies o menos de ti (incluyéndote tú) tienen un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo) y solo se las puede rastrear con magia. Una criatura que recibe este bonificador no deja huellas tras de sí ni otras marcas de su paso.

PASO BRUMOSO

Nivel 2, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: Personal
Componentes: V
Duración: Instantánea

Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teleportas hasta 30 pies a un lugar sin ocupar que puedas ver.

PAUTA HIPNÓTICA

Nivel 3, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: S, M (una vara de incienso encendida o un vial de cristal lleno de material fosforescente)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas un patrón de colores zigzagueante que ondula en el aire dentro de un cubo de 30 pies que se encuentra dentro del alcance. El patrón aparece durante un momento y luego se desvanece. Cada criatura dentro del área que vea el patrón debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, queda hechizada mientras dura el conjuro. Mientras esté hechizada por este conjuro, la criatura está incapacitada y tiene una velocidad igual a 0.

El conjuro termina si la criatura recibe daño o si alguien usa una acción para zarandearla y hacer que salga de su estupor.

PERDICIÓN

Nivel 1, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S, M (una gota de sangre)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Hasta tres criaturas de tu elección que puedas ver y que estén dentro del alcance del conjuro deben hacer una tirada de salvación de Carisma. Cuando un objetivo que haya fallado la salvación haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, debe tirar 1d4 y restar el resultado a la tirada de ataque o de salvación.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de nivel 2 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura más por cada nivel por encima de 1.

PIEL DE CORTEZA

Nivel 2, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un puñado de corteza de roble)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Tocas a una criatura voluntaria. Hasta que el conjuro termine, la piel del objetivo tendrá una apariencia rugosa y como de corteza, y su CA no puede ser inferior a 16, independientemente del tipo de armadura que lleve.

PIEL DE PIEDRA

Nivel 4, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (polvo de diamante de 100 po de valor, el cual consume el conjuro)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Este conjuro hace que la carne de una criatura voluntaria que toques sea tan dura como la piedra. Hasta que el conjuro termine, el objetivo tiene resistencia al daño contundente, perforante y cortante no mágico.



PLAGA DE INSECTOS

Nivel 5, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 300 pies
Componentes: V, S, M (unos cuantos granos de azúcar, algunas semillas de grano y un poco de grasa)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Un enjambre de langostas mordaces llena una esfera de 20 pies de radio cuyo centro se encuentra en un punto que elijas dentro del alcance. La esfera se extiende en las esquinas. La esfera permanece mientras dure el conjuro y su área está poco resguardada. El área de la esfera es terreno difícil.

Cuando el área aparece, cada criatura que se encuentre dentro de ella debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla, recibe 4d10 puntos de daño perforante y, si tiene éxito, la mitad. Una criatura también debe realizar esta tirada de salvación cuando entre en el área del conjuro por primera vez en un turno o si termina su turno en ella.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 6 o superior, el daño aumenta en 1d10 por cada espacio por encima de nivel 5.

PLEGARIA DE CURACIÓN

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 30 pies
Componentes: V
Duración: Instantánea

Hasta seis criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance del conjuro ganan cada una un número de puntos de golpe igual a 2d8 + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni sobre no muertos ni sobre constructos.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, la curación aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 2.

POLIMORFAR

Nivel 4, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S, M (un capullo de oruga)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Este conjuro transforma a una criatura que puedas ver dentro del alcance en una nueva forma. Una criatura involuntaria debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para evitar el efecto. El conjuro no tiene efecto en los cambiaformas o en criaturas con 0 puntos de golpe.

La transformación dura mientras lo haga el conjuro, hasta que los puntos de golpe del objetivo se reduzcan a 0 o hasta que muera. La nueva forma puede ser cualquier bestia cuyo valor de desafío sea igual o menor que el del objetivo (o que su nivel si no tiene valor de desafío). Las estadísticas de juego del objetivo, incluyendo las puntuaciones de las características mentales, se reemplazan por las estadísticas de la bestia elegida, aunque mantiene su alineamiento y su personalidad.

El objetivo asume los puntos de golpe de su nueva forma y, cuando vuelve a su forma normal, recupera el número de puntos de golpe que tenía antes de transformarse. Si vuelve a su forma original porque sus puntos de golpe se han reducido a 0, cualquier exceso de daño se aplica a su forma normal. Siempre y cuando el exceso de daño no reduzca los puntos de golpe de la forma normal a 0, la criatura no queda inconsciente.

La naturaleza de la nueva forma de la criatura limita las acciones que puede realizar y no puede hablar, lanzar conjuros o realizar cualquier otra acción que requiera manos o hablar.

El equipo del objetivo se funde con la nueva forma. La criatura no puede activar, usar, empuñar o beneficiarse de su equipo.

POLIMORFAR VERDADERO

Nivel 9, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S, M (una gota de mercurio, un pegote de goma arábiga y un hilo de humo)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Elige a una criatura o un objeto mágico que puedas ver dentro del alcance. Transformas la criatura en una criatura diferente o en un objeto, o el objeto en una criatura (nadie debe llevar el objeto puesto ni transporte). La transformación dura mientras lo haga el conjuro, hasta que sus puntos de golpe se reduzcan a 0 o hasta que muera. Si te concentras en este conjuro toda la duración, la transformación dura hasta que se disipa.

Este conjuro no tiene efecto sobre cambiaformas o criaturas con 0 puntos de golpe. Una criatura no voluntaria puede hacer una tirada de salvación de Sabiduría para intentar no quedar afectada.

Criatura en criatura. Si conviertes a una criatura en otro tipo de criatura, la nueva forma puede ser cualquier cosa que tenga un valor de desafío igual o menor al del objetivo (o nivel si el objetivo no tiene un valor de desafío). Las estadísticas de juego de la nueva forma reemplazan las del objetivo, incluyendo las puntuaciones de las características mentales, pero mantiene su alineamiento y su personalidad.

El objetivo asume los puntos de golpe de la nueva forma y, cuando vuelve a su forma normal, vuelve a tener el número de puntos de golpe que tenía antes de transformarse. Si vuelve a su forma normal como resultado de que sus puntos de golpe se hayan reducido a 0, cualquier exceso de daño se aplica a su forma normal. Mientras el exceso de daño no reduzca los puntos de golpe de la forma normal a 0, la criatura no queda inconsciente.

Las acciones que puede realizar la criatura están limitadas por la naturaleza de su nueva forma y no puede hablar, lanzar conjuros o realizar cualquier otra acción que requiera manos o hablar, a menos que la nueva forma sea capaz de realizar tales acciones.

El equipo del objetivo se funde en la nueva forma. La criatura no puede activar, usar, empuñar o beneficiarse de otro modo de este equipo.

Objeto en criatura. Puedes convertir a un objeto en cualquier tipo de criatura, siempre y cuando el tamaño de la criatura no sea mayor que el del objeto y que su valor de desafío sea 9 o menos. La criatura es amistosa hacia ti y hacia tus compañeros. Actúa en cada uno de tus turnos y tú decides qué acción realiza y cómo se mueve. El director de juego determina sus estadísticas y resuelve sus acciones y movimientos.

Si el conjuro se vuelve permanente, dejas de controlar a la criatura. Puede seguir siendo amistosa hacia ti dependiendo de cómo la hayas tratado.

Criatura en objeto. Si conviertes a una criatura en un objeto, se transforma junto con cualquier cosa que lleve puesta y encima. Las estadísticas de la criatura son las del objeto y no tiene memoria del tiempo que pasó en esa forma después de que el conjuro termine y vuelva a su forma habitual.

PRESCIENCIA

Nivel 9, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una pluma de colibrí)
Duración: 8 horas

Tocas una criatura voluntaria y le concedes una capacidad limitada para ver el futuro inmediato. Mientras dura el conjuro, el objetivo no puede ser sorprendido y tiene ventaja en las tiradas de ataque, pruebas de característica y tiradas de salvación. Además, las criaturas que le ataquen tienen desventaja en la tirada de ataque.

Este conjuro termina inmediatamente si lo vuelves a lanzar antes de que termine su duración.

PRESTIDIGITACIÓN

Truco, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 10 pies
Componentes: V, S
Duración: Hasta 1 hora

Este conjuro es un truco de magia menor que los lanzadores principiantes usan para practicar. Produces uno de los siguientes efectos mágicos dentro del alcance:

- Creas un efecto sensorial instantáneo e inofensivo, como una lluvia de chispas, una ráfaga de viento, notas musicales suaves o un olor raro.
- Enciendes o apagas una vela, una antorcha o una pequeña hoguera instantáneamente.
- Limpias o ensucias un objeto que no sea mayor que 1 pie cúbico instantáneamente.
- Enfrías, calientas o das sabor a 1 pie cúbico de material inerte durante 1 hora.
- Haces que aparezca un color, una marca o un símbolo en un objeto o en una superficie durante una hora.
- Creas una baratija no mágica o una imagen ilusoria que cabe en tu mano y que dura hasta el final de tu siguiente turno.

Si lanzas este conjuro varias veces, puedes tener hasta tres de estos efectos no instantáneos activos al mismo tiempo, y puedes disiparlos como acción.

PROTECCIÓN CONTRA EL MAL Y EL BIEN

Nivel 1, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (agua bendita o polvo de plata y hierro, los cuales consume el conjuro)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Hasta que el conjuro termine, una criatura voluntaria a la que tocas está protegida contra ciertos tipos de criaturas: aberraciones, celestiales, elementales, fatas, infernales y no muertos.

La protección garantiza varios beneficios. Las criaturas de esos tipos tienen desventaja en las tiradas de ataque que hagan contra el objetivo. El objetivo tampoco puede ser hechizado, asustado o poseído por ellas. Si el objetivo ya está hechizado, asustado o poseído por una criatura de ese tipo, tiene ventaja en una nueva tirada de salvación que haga contra el efecto pertinente.

PROTECCIÓN CONTRA EL VENENO

Nivel 2, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: 1 hora

Tocas a una criatura. Si está envenenada, neutralizas el veneno. Si más de un veneno aflige al objetivo, neutralizas un veneno que sabes que está presente o uno al azar.

Mientras dura el conjuro, el objetivo tiene ventaja en las tiradas de salvación que haga contra ser envenenado y tiene resistencia al daño por veneno.

PROTECCIÓN CONTRA LA ENERGÍA

Nivel 3, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Mientras dura el conjuro, una criatura voluntaria a la que tocas tiene resistencia al tipo de daño que elijas: ácido, frío, fuego, relámpago o trueno.

PROYECCIÓN ASTRAL

Nivel 9, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: 10 pies
Componentes: V, S, M (por cada criatura a la que afectas con este conjuro debes aportar un circón de al menos 1000 po de valor y un lingote de plata tallado de al menos 100 po, los cuales consume el conjuro)
Duración: Especial

Tú y hasta 8 criaturas voluntarias dentro del alcance proyectáis vuestros cuerpos astrales en el Plano Astral (el conjuro falla y se desperdicia el lanzamiento si ya estás en dicho plano). El cuerpo material que dejas detrás está inconsciente y en un estado de animación suspendida. No necesita ni comida ni aire y tampoco envejece.

Tu cuerpo astral se parece a tu forma mortal en casi todo y replica tus estadísticas de juego y posesiones. La principal diferencia es el cordón de plata que se extiende desde tus omóplatos, que va dejando una huella detrás de ti y se vuelve invisible después de 1 pie. Este cordón es lo que te ata a tu cuerpo material. Mientras permanezca intacto, puedes encontrar el camino de regreso a casa. Si se corta (algo que solo puede pasar cuando un efecto indica específicamente que eso sucede), tu alma y tu cuerpo se separan, lo que te mata al instante.

Tu forma astral puede viajar libremente por el Plano Astral y puede cruzar portales que conducen a otro plano. Si entras en un nuevo plano o regresas al plano en el que estabas cuando lanzaste el conjuro, tu cuerpo y tus posesiones se transportan junto con el cordón de plata, lo que te permite volver a tu cuerpo cuando entras en el nuevo plano. Tu forma astral es una encarnación independiente. Cualquier daño o efecto que se le aplique no tiene efecto en tu cuerpo físico y tampoco persiste cuando vuelvas a él.

El conjuro termina para ti y tus compañeros si usas tu acción para disiparlo. En ese momento, la criatura afectada vuelve a su cuerpo físico y se despierta.

El conjuro también puede terminar antes para ti o para uno de tus compañeros si se usa el conjuro *Disipar magia* sobre el

cuerpo físico o el astral. Si los puntos de golpe del cuerpo original de una criatura o de su forma astral se reducen a 0, el conjuro termina para ella. Si el conjuro termina y el cordón de plata está intacto, este tira de la criatura de vuelta a su cuerpo y termina con el estado de animación suspendida.

Si vuelves a tu cuerpo antes de tiempo, tus compañeros permanecen en sus formas astrales y deben encontrar su propio camino de vuelta, normalmente reduciendo sus puntos de golpe a 0.

PROYECTAR IMAGEN

Nivel 7, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 500 millas
Componentes: V, S, M (una pequeña réplica de ti hecha con materiales de al menos 5 po de valor)
Duración: Concentración, hasta 1 día

Creas una copia ilusoria de ti mismo que dura mientras lo hace el conjuro. La copia puede aparecer en cualquier lugar que hayas visto antes dentro del alcance, independientemente de los obstáculos. La ilusión es como tú y suena como tú, pero es intangible. Si recibe daño, desaparece y el conjuro termina.

Puedes usar tu acción para mover esta ilusión hasta el doble de tu velocidad y hacer que gesticule, hable o se comporte como elijas. Imita tus gestos a la perfección.

Puedes ver a través de sus ojos y escuchar a través de sus oídos como si estuvieras en su espacio. Durante tu turno, como acción adicional, puedes pasar de usar sus sentidos a usar los tuyos, o a la inversa. Mientras estás usando sus sentidos, estás cegado y ensordecido respecto a lo que te rodea.

Interactuar físicamente con la imagen revela que es una ilusión, dado que las cosas pueden atravesarla. Una criatura que use su acción para examinar la imagen puede determinar que es una ilusión si supera una prueba de Inteligencia (Investigación) enfrentada a la CD de salvación de tu conjuro. Si lo consigue, puede ver a través de la imagen y cualquier sonido que haga le suena vacío.

PROYECTIL MÁGICO

Nivel 1, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Creas tres dardos brillantes de fuerza mágica. Cada dardo alcanza a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Cada dardo inflige 1d4 + 1 puntos de daño por fuerza. Todos los dardos se disparan al mismo tiempo y puedes dirigirlos a la misma criatura o a varias.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el conjuro crea un dardo más por cada nivel por encima de 1.

PUERTA DIMENSIONAL

Nivel 4, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 500 pies
Componentes: V
Duración: Instantánea

Te teleportas desde tu localización actual a cualquier otro lugar que desees dentro del alcance. Puede ser un lugar que puedas ver, visualizar o describir indicando la distancia y la dirección, como «200 pies todo recto hacia abajo» o «subir 300 pies hacia el noroeste en un ángulo de 45 grados».

Puedes llevar objetos siempre y cuando su peso no exceda el que puedes transportar. También puedes llevar una criatura voluntaria de tu tamaño o más pequeña que lleve equipo hasta su capacidad de carga. La criatura debe estar a 5 pies de ti o menos cuando lances este conjuro.

Si llegas a un lugar que ya está ocupado por un objeto o una criatura, la criatura que viaja contigo y tú recibís cada uno 4d6 puntos de daño por fuerza y el conjuro no consigue teleportaros.



PURIFICAR COMIDA Y BEBIDA

Nivel 1, transmutación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 10 pies
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

La comida y la bebida no mágicas dentro de una esfera de 5 pies de radio cuyo centro sea un punto que elijas dentro del alcance es purificada y queda libre de veneno y enfermedad.

QUITAR MALDICIÓN

Nivel 3, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Con tu toque, todas las maldiciones que afectan a una criatura o a un objeto terminan. Si el objeto es un objeto mágico maldito, la maldición permanece, pero el conjuro rompe el vínculo de su dueño con el objeto para que se pueda eliminar o descartar.

RÁFAGA DE VIENTO

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal (línea de 60 pies)
Componentes: V, S, M (la semilla de una legumbre)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una línea de viento fuerte de 60 pies de largo y 10 pies de ancho surge de ti en la dirección que elijas y dura mientras lo hace el conjuro. Todas las criaturas que empiezan su turno en la línea deben superar una tirada de salvación de Fuerza para no ser empujadas a 15 pies de ti siguiendo la dirección de la línea.

Cualquier criatura que se encuentre en la línea debe gastar 2 pies de movimiento por cada pie que se mueva para acercarse a ti.

La ráfaga propaga gas o vapor, y apaga velas, antorchas y llamas similares sin proteger dentro del área. Las llamas protegidas, como las linternas, se agitan violentamente y tienen un 50 % de probabilidades de apagarse.

Como acción adicional en cada uno de tus turnos antes de que el conjuro termine, puedes cambiar la dirección en la que la ráfaga surge de ti.

RALENTIZAR

Nivel 3, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S, M (una gota de melaza)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Alteras el tiempo de hasta seis criaturas de tu elección en un cubo de 40 pies dentro del alcance. Cada objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar afectado por este conjuro mientras dure.

La velocidad de un objetivo afectado se divide por dos y este recibe un penalizador de –2 a la CA y a las tiradas de salvación de Destreza y no puede usar reacciones. En su turno puede usar una acción o una acción adicional, pero no las dos. Independientemente de las características u objetos mágicos de la criatura, no puede hacer más de un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia durante su turno.

Si la criatura intenta lanzar un conjuro que tiene un tiempo de lanzamiento de 1 acción, tira 1d20. Si saca 11 o más, el conjuro no tiene efecto hasta su siguiente turno y debe usar su acción de ese turno para completar el conjuro. Si no puede lanzarlo, el conjuro se desperdicia.

Una criatura afectada por este conjuro hace otra tirada de salvación de Sabiduría al final de su turno. Si tiene éxito, el efecto termina para ella.

RAYO ABRASADOR

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Creas tres rayos de fuego y los lanzas hacia objetivos que se encuentren dentro del alcance. Puedes lanzárselo a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 2d6 puntos de daño por fuego.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.

RAYO DE DEBILITAMIENTO

Nivel 2, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un rayo negro de energía debilitante surge de tu dedo hacia una criatura que se encuentre dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, el objetivo solo inflige la mitad de daño con ataques de arma que usen Fuerza hasta que termine el conjuro.

Al final de cada uno de los turnos del objetivo, este puede hacer una tirada de salvación de Constitución contra el conjuro. Si tiene éxito, el conjuro termina.

RAYO DE ESCARCHA

Truco, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Un rayo helador de luz de color azul blanquecino alcanza a una criatura dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño por frío y su velocidad se reduce en 10 pies hasta el principio de tu siguiente turno.

El daño del conjuro aumenta en 1d8 cuando llegas al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).

RAYO DE FUEGO

Truco, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Arrojas una mota de fuego a una criatura u objeto que se encuentre dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a

distancia contra el objetivo. Si impactas, este recibe 1d10 puntos de daño por fuego. Este conjuro incinera a cualquier objeto inflamable al que alcance y que nadie lleve puesto ni transporte.

El daño de este conjuro aumenta en 1d10 cuando subes al nivel 5, (2d10), al nivel 11 (3d10) y al nivel 17 (4d10).

RAYO DE LUNA

Nivel 2, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S, M (varias semillas de flor luna y un trozo de feldespato opalescente)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un rayo plateado de luz pálida brilla en un cilindro de 5 pies de radio y 40 pies de alto, cuyo centro se encuentra en un punto que elijas dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, una luz tenue llena el cilindro.

Cuando una criatura entra en el área del conjuro por primera vez en un turno o empieza un turno ahí, unas fantasmales llamas la envuelven causándole un dolor agudo. Debe hacer una tirada de salvación de Constitución: si falla, recibe 2d10 puntos de daño radiante y, si tiene éxito, la mitad.

Un cambiaformas hace la tirada de salvación con desventaja. Si falla, también vuelve a su forma original inmediatamente y no puede asumir una forma diferente hasta que deje la luz del conjuro.

En cada uno de tus turnos después de lanzar el conjuro puedes usar una acción para mover el rayo hasta 60 pies en cualquier dirección.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 3 o superior, el daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 2.

RAYO GUÍA

Nivel 1, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S
Duración: 1 ronda

Un rayo de luz cae sobre una criatura de tu elección dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si impactas, el objetivo recibe 4d6 puntos de daño radiante y la siguiente tirada de ataque que hagas contra él antes de que termine tu siguiente turno tiene ventaja gracias a la mística luz tenue que emite el objetivo hasta entonces.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1.



RAYO SOLAR

Nivel 6, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal (línea de 60 pies)
Componentes: V, S, M (una lente de aumento)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Un rayo de luz brillante surge de tu mano en una línea de 5 pies de ancho y 60 pies de largo. Todas las criaturas que se encuentren en la línea deben hacer una tirada de salvación de Constitución. Si fallan, reciben 6d8 puntos de daño radiante y quedan cegadas hasta el siguiente turno. Si tienen éxito, reciben la mitad de ese daño y no quedan cegadas. Los no muertos y los limos tienen desventaja en la tirada de salvación.

Puedes crear un nuevo rayo como acción en cualquier turno hasta que termine el conjuro.

Mientras dura el conjuro, una mota de rayo resplandece en tu mano y emite luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue en 30 pies adicionales. Esta luz es luz del sol.

REANIMAR A LOS MUERTOS

Nivel 3, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: 10 pies
Componentes: V, S, M (una gota de sangre, un trozo de carne y una pizca de polvo de huesos)
Duración: Instantánea

Este conjuro crea sirvientes no muertos. Elige una pila de huesos o un cadáver humanoide de tamaño Mediano o Pequeño dentro del alcance. El conjuro imbuye al objetivo con una repugnante imitación de vida y lo reanima como una criatura no muerta. El objetivo se convierte en un esqueleto si eliges huesos o en un zombi si eliges un cadáver (el director de juego determina las estadísticas de la criatura).

Una vez por turno, puedes usar una acción adicional para dar órdenes mentales a cualquier criatura que hayas creado con este conjuro si esta se encuentra a 60 pies o menos de ti (si controlas a varias criaturas, puedes dar órdenes a alguna o a todas ellas al mismo tiempo usando la misma orden para todas). Tú decides qué acción hará la criatura y adónde se moverá durante su siguiente turno, o puedes emitir una orden general, como proteger una habitación o un pasillo en particular. Si no emites ninguna orden, la criatura solo se defiende a sí misma contra las criaturas hostiles. Una vez se le ha dado una orden, la criatura la sigue hasta completar su tarea.

La criatura está bajo tu control durante 24 horas. Pasado este tiempo, deja de obedecer cualquier orden que le hayas dado. Para mantener el control de la criatura durante otras 24 horas, debes lanzarle el conjuro otra vez antes de que acaben las 24 horas actuales. Usar el conjuro de este modo reafirma el control sobre hasta cuatro criaturas que hayas animado de este modo, en lugar de animar a una nueva.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, animas o reafirmas el control sobre dos no muertos adicionales por cada nivel por encima de 3. Cada una de las criaturas debe venir de un cadáver o de una pila de huesos diferente.

RECADO

Nivel 3, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Ilimitado
Componentes: V, S, M (un trocito de hilo de cobre)
Duración: 1 ronda

Envías un mensaje corto de 25 palabras o menos a una criatura con la que estés familiarizado. La criatura escucha el mensaje en su mente, te reconoce como la persona que lo envía y puede responder del mismo modo inmediatamente. El conjuro permite que criaturas con al menos Inteligencia 1 entiendan el significado de tu mensaje.

Puedes enviar el mensaje a través de cualquier distancia e incluso a otros planos de existencia, pero si el objetivo está en un plano diferente al tuyo, hay un 5 % de probabilidades de que el mensaje no llegue.

RECLUIR

Nivel 7, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (unos polvos compuestos de diamante, esmeralda, rubí y zafiro de al menos 5000 po de valor, los cuales consume el conjuro)
Duración: Hasta que se disipe

Mediante este conjuro, se puede esconder a una criatura voluntaria o un objeto mientras dura el conjuro. Cuando lanzas el conjuro y tocas al objetivo, este se vuelve invisible y no pude ser el objetivo de conjuros de adivinación ni ser percibido mediante sensores de escudriñamiento creados por conjuros de adivinación.

Si el objetivo es una criatura, cae en un estado de suspensión animada. El tiempo deja de pasar para él y no envejece.

Puedes establecer una condición para que el conjuro termine antes, cualquier cosa que elijas, pero debe ocurrir o ser visible a 1 milla o menos del objetivo. Algunos ejemplos son: «después de 1000 años» o «cuando la tarasca despierte». Este conjuro también termina si el objetivo recibe daño.

REENCARNAR

Nivel 5, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (aceites y ungüentos raros de al menos 1000 po de valor, los cuales consume el conjuro)
Duración: Instantánea

Tocas el cadáver de un humanoide o un trozo de él. Siempre y cuando la criatura no lleve muerta más de 10 días, el conjuro forma un nuevo cuerpo adulto y luego llama al alma para que entre en él. Si el alma del objetivo no es libre o no está dispuesta a volver, el conjuro falla.

La magia crea un nuevo cuerpo para que lo habite la criatura y es posible que haga que cambie su raza. El director de juego debe tirar 1d100 y consultar la siguiente tabla para determinar qué forma toma cuando vuelve a la vida o elegir una directamente.

01-02	Arai
03-06	Batrok puro
07-10	Anuro
11-14	Centauro
15-17	Dracónido
18-22	Elfo Banjora
23-24	Elfo Bastarre
25-29	Semielfo
30-33	Enano de las colinas
34-36	Duérgar
37-40	Felínido
41-43	Svirfneblin
44-48	Gnomo de las rocas
49-52	Hipótido
53-58	Humano
59-60	Karasu
61-64	Mida
65-67	Morlock
68-71	Orco negro
72-75	Orco del Bosque de Ámbar
76-80	Semiorco
81-84	Saurio
85-89	Mediano piesligeros
90-94	Mediano ribereño
95-96	Tiefling
97-98	Vípero
99-00	Kitsune

La criatura reencarnada recuerda su antigua vida y experiencias. Mantiene las capacidades que tenía en su forma original, salvo por la raza y sus rasgos raciales.

REGENERAR

Nivel 7, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una rueda de plegaria y agua bendita)
Duración: 1 hora

Tocas a una criatura y estimulas su capacidad de curación natural. El objetivo recupera 4d8 + 15 puntos de golpe. Mientras dura el conjuro, el objetivo recupera 1 punto de golpe al principio de cada uno de sus turnos (10 puntos de golpe cada minuto).

Si tiene algún miembro amputado (dedos, piernas, colas, etcétera), se restaura después de 2 minutos. Si tienes el miembro y lo sujetas al muñón, el conjuro hace que se cosa inmediatamente.

RELÁMPAGO ZIGZAGUEANTE

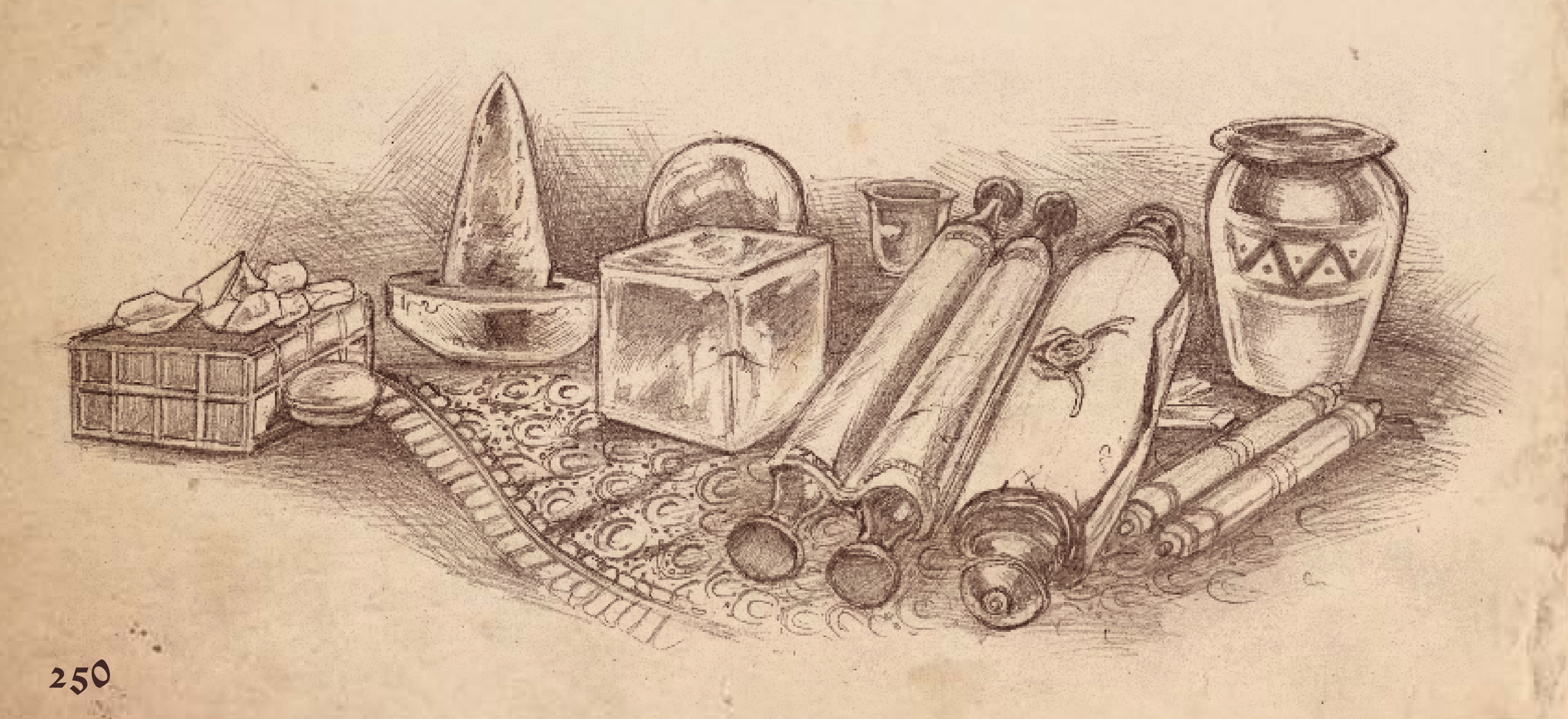
Nivel 6, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 150 pies
Componentes: V, S, M (un poco de piel de animal, tres alfileres de plata y un fragmento de ámbar, vidrio o un cetro de cristal)
Duración: Instantánea

Creas un relámpago que forma un arco hacia un objetivo de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Después, desde el objetivo surgen otros tres rayos que van hacia sendos objetivos, cada uno de los cuales debe estar a 30 pies o menos del primero. Los objetivos pueden ser criaturas u objetos y solo pueden ser alcanzados por uno de los rayos.

El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, recibe 10d8 puntos de daño por relámpago y, si tiene éxito, la mitad.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 7 o superior, un rayo adicional surge del primer objetivo hacia otro por cada nivel por encima de 6.



REMENDAR

Truco, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (dos magnetitas)
Duración: Instantánea

Este conjuro repara una única rotura o rasgadura de un objeto que tocas, como una malla metálica rota, las dos mitades de una llave, una capa rasgada o una bota de vino que gotea. Mientras la rotura o rasgadura no sea mayor de 1 pie en cualquier dimensión, la remiendas y no dejas ningún rastro del daño anterior.

Este conjuro puede reparar físicamente un objeto mágico o un constructo, pero no puede restaurar su magia.

REMOVER TIERRA

Nivel 6, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S, M (una hoja de hierro y una bolsita con una mezcla de tierras: arcilla, marga y arena)
Duración: Concentración, hasta 2 horas

Elige un área de terreno dentro del alcance que no tenga más de 40 pies de lado. Puedes remodelar la tierra, la arena o la arcilla del área como quieras mientras dure el conjuro. Puedes aumentar o disminuir la elevación del área, crear o llenar una zanja, alzar o derrumbar un muro o formar una columna. La extensión de tales cambios no puede exceder la mitad del área de la dimensión más larga. Es decir, si afectas a un cuadrado de 40 pies de lado, puedes crear un pilar de hasta 20 pies de altura, aumentar o disminuir la elevación del cuadrado en 20 pies, cavar una zanja de 20 pies de profundidad, etcétera. Estos cambios tardan 10 minutos en completarse.

Cada 10 minutos que pasas concentrado en el conjuro, puedes elegir una nueva área de terreno para afectarla.

Dado que la transformación del terreno ocurre lentamente, normalmente las criaturas que se encuentran dentro del área no quedan atrapadas ni resultan dañadas por el movimiento del suelo.

Este conjuro no puede manipular la piedra natural o las construcciones de piedra. Las rocas y las estructuras cambian para acomodarse al nuevo terreno. Si el modo en que cambias un terreno hace que una estructura sea inestable, esta puede colapsar.

Del mismo modo, este conjuro no afecta directamente al crecimiento de las plantas. La tierra se lleva consigo las plantas al moverse.

REPRESIÓN INFERNAL

Nivel 1, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 reacción que realices al ser dañado por una criatura que se encuentre a 60 pies o menos de ti y que puedas ver
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Señalas con el dedo a la criatura que te ha dañado y en un momento se ve rodeada por unas llamas infernales. La criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe 2d10 puntos de daño y, si tiene éxito, la mitad.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño aumenta en 1d10 por cada nivel por encima de 1.



RESISTENCIA

Truco, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una capa en miniatura)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Tocas a una criatura voluntaria. Una vez antes de que el conjuro termine, el objetivo puede tirar 1d4 y añadir el resultado a una tirada de salvación de su elección. Puede tirar el dado antes o después de hacer la tirada de salvación. Entonces, termina el conjuro.

RESPIRAR AGUA

Nivel 3, transmutación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S, M (una caña corta o un tallo de paja)
Duración: 24 horas

Este conjuro concede a diez criaturas voluntarias que puedas ver dentro del alcance la capacidad de respirar bajo el agua hasta que termine el conjuro. Las criaturas afectadas también conservan su forma de respirar habitual.

RESTABLECIMIENTO MAYOR

Nivel 5, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (polvo de diamante de al menos 100 po de valor, el cual consume el conjuro)
Duración: Instantánea

Imbuyes a una criatura que tocas con energía positiva para que se deshaga de un efecto que la debilita. Puedes reducir un nivel de agotamiento del objetivo o terminar con uno de los siguientes efectos:

- Un efecto que tenga hechizado o petrificado al objetivo.
- Una maldición, incluyendo la sintonía del objetivo con un objeto maldecido con magia.
- Cualquier reducción en las características del objetivo.
- Un efecto que reduzca el máximo de puntos de golpe del objetivo.

RESTABLECIMIENTO MENOR

Nivel 2, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Tocas a una criatura y puedes terminar con una enfermedad o con un estado que la aflija. El estado puede ser cegado, ensordecido, paralizado o envenenado.

RESURRECCIÓN

Nivel 7, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un diamante de al menos 1000 po de valor, el cual consume el conjuro)
Duración: Instantánea

Tocas a una criatura muerta que falleció hace menos de un siglo, que no murió debido a la edad y que no es un no muerto. Si su alma es libre y voluntaria, el objetivo regresa a la vida con todos sus puntos de golpe.

Este conjuro neutraliza cualquier veneno y cura las enfermedades normales que afectaban a la criatura cuando murió. Sin embargo, no elimina las enfermedades mágicas, las maldiciones y similares; si tales efectos no se eliminan antes de lanzar el conjuro, afectan al objetivo cuando este vuelva a la vida.

Este conjuro cierra todas las heridas mortales y restablece todas las partes del cuerpo que falten.

Volver de entre los muertos es una experiencia dura. El objetivo recibe un penalizador de –4 a todas las tiradas de ataque, tiradas de salvación y pruebas de característica. Cada vez que el objetivo termine un descanso prolongado, el penalizador se reduce en 1 hasta que desaparece.

Lanzar este conjuro para restablecer la vida de una criatura que ha estado muerta durante un año o más cuesta mucho. Hasta que no termines un descanso prolongado, no puedes volver a lanzar conjuros y tienes desventaja en todas las tiradas de ataque, pruebas de característica y tiradas de salvación.

RESURRECCIÓN VERDADERA

Nivel 9, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (unas gotas de agua bendita y diamantes de 25 000 po de valor, los cuales consume el conjuro)
Duración: Instantánea

Tocas a una criatura que no haya estado muerta durante más de 200 años y que murió por cualquier razón menos por envejecimiento. Si el alma de la criatura es libre y voluntaria, la criatura vuelve a la vida con todos sus puntos de golpe.

Este conjuro cierra todas las heridas, neutraliza cualquier veneno, cura todas las enfermedades y elimina cualquier maldición que afectara a la criatura cuando murió. El conjuro reemplaza los órganos y los miembros dañados o perdidos. Si la criatura es un no muerto, se la devuelve a su forma de cuando estaba viva.

El conjuro puede incluso proporcionar un nuevo cuerpo si el original ya no existe. Para ello, debes decir el nombre de la criatura. Luego la criatura aparece en un espacio sin ocupar que elijas a 10 pies o menos de ti.

RETIRADA EXPEDITIVA

Nivel 1, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: Personal
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Este conjuro te permite moverte a un ritmo increíble. Cuando lo lanzas y después como acción adicional en cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termine, puedes realizar la acción de esprintar.

REVIVIFICAR

Nivel 3, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (diamantes de 300 po de valor, los cuales consume el conjuro)
Duración: Instantánea

Tocas a una criatura que ha muerto en los últimos minutos y esta regresa a la vida con 1 punto de golpe. Este conjuro no puede hacer que una criatura que ha muerto debido a la edad vuelva a la vida, y tampoco recupera ninguna parte del cuerpo perdida.

REVIVIR A LOS MUERTOS

Nivel 5, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 hora
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un diamante de al menos 500 po de valor, el cual consume el conjuro)
Duración: Instantánea

Devuelves a la vida a una criatura muerta que tocas, siempre y cuando no lleve muerta más de 10 días. Si el alma de la criatura es voluntaria y está en libertad para volver al cuerpo, la criatura vuelve a la vida con 1 punto de golpe.

Este conjuro también neutraliza cualquier veneno y cura las enfermedades no mágicas que afectaban a la criatura en el momento de su muerte. Sin embargo, este conjuro no elimina las enfermedades mágicas, maldiciones o efectos similares; si estos no se eliminan antes de lanzar el conjuro, tienen efecto cuando la criatura vuelve a la vida. El conjuro no puede hacer que un no muerto vuelva a la vida.

Este conjuro cierra todas las heridas mortales, pero no restaura las partes del cuerpo que falten. Si a la criatura le faltan partes del cuerpo u órganos fundamentales para su supervivencia (como la cabeza, por ejemplo), el conjuro falla automáticamente.

Volver de entre los muertos es una experiencia dura. El objetivo recibe un penalizador de –4 a todas las tiradas de ataque, tiradas de salvación y pruebas de característica. Cada vez que el objetivo termine un descanso prolongado, el penalizador se reduce en 1 hasta que desaparece.

ROCIADA DE COLOR

Nivel 1, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal (cono de 15 pies)
Componentes: V, S, M (una pizca de polvo o de arena tintada de rojo, amarillo y azul)
Duración: 1 ronda

Un cegador haz de luz intermitente y colorido surge de tu mano. Tira 6d10: el resultado indica cuántos puntos de golpe de criaturas puede afectar este conjuro. Las criaturas que se encuentren dentro de un cono de 15 pies cuyo origen seas tú quedan afectadas en orden ascendente de acuerdo a sus puntos de golpe actuales (ignora a las criatura inconscientes y a las que no pueden ver).

A partir de la criatura que tiene menos puntos de golpe actuales, cada criatura afectada por este conjuro queda cegada hasta que termina el conjuro. Réstale al total los puntos de golpe de cada criatura antes de pasar a la siguiente criatura con menos puntos de golpe. Para afectar a una criatura, su número de puntos de golpe debe ser igual o menor que el total restante.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, tira 2d10 adicionales por cada nivel por encima de 1.

ROCIADA PRISMÁTICA

Nivel 7, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal (cono de 60 pies)
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Ocho rayos de luz multicolor surgen de tu mano. Cada rayo es de un color diferente y tiene un poder y un propósito diferentes. Todas las criaturas que se encuentren en un cono de 60 pies deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Por cada objetivo, tira 1d8 para determinar qué rayo de color lo afecta.

1. Rojo. El objetivo recibe 10d6 puntos de daño por fuego si falla la salvación o la mitad si tiene éxito.

2. Naranja. El objetivo recibe 10d6 puntos de daño por ácido si falla la salvación o la mitad si tiene éxito.

3. Amarillo. El objetivo recibe 10d6 puntos de daño por relámpago si falla la salvación o la mitad si tiene éxito.

4. Verde. El objetivo recibe 10d6 puntos de daño por veneno si falla la salvación o la mitad si tiene éxito.

5. Azul. El objetivo recibe 10d6 puntos de daño por frío si falla la salvación o la mitad si tiene éxito.

6. Añil. Si falla la salvación, el objetivo queda apresado y debe hacer una tirada de salvación de Constitución al final de cada uno de sus turnos. Si supera la prueba tres veces, el conjuro termina; si falla tres veces, se convierte en piedra permanentemente y queda sujeto al estado petrificado. No es necesario que los éxitos y los fallos sean consecutivos; lleva la cuenta de ambos hasta que el objetivo consiga tres de cualquier tipo.

7. Violeta. Si falla la salvación, el objetivo queda cegado y debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría al principio de tu siguiente turno. Si tiene éxito, el estado cegado termina; si falla, la criatura es transportada a otro plano de existencia que elija el director de juego y ya no está cegada. (Normalmente, una criatura que está en un plano que no es su plano natal es expulsada a su hogar, mientras que otras criaturas son transportadas a los planos Astral o Etéreo).

8. Especial. El objetivo es alcanzado por dos rayos. Tira dos dados más y vuelve a tirar los resultados de 8.

ROCIAR VENENO

Truco, conjuro

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 10 pies
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Extiendes la mano hacia una criatura que puedas ver dentro del alcance y proyectas una nube de gas nocivo desde tu palma. La criatura debe superar una tirada de salvación de Constitución para no recibir 1d12 puntos de daño por veneno.

El daño de este conjuro aumenta en 1d12 cuando llegas al nivel 5 (2d12), al nivel 11 (3d12) y al nivel 17 (4d12).

SACRALIZAR

Nivel 5, evocación

Tiempo de lanzamiento: 24 horas
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (hierbas, óleos e incienso de al menos 1000 po de valor, los cuales consume el conjuro)
Duración: Hasta que se disipe

Tocas un punto e infundes el área que lo rodea con un poder sagrado (o sacrílego). El área puede tener un radio de hasta 60 pies y el conjuro falla si en el radio incluye un área que ya se encuentra bajo el conjuro *Sacralizar.* El área afectada está sujeta a los siguientes efectos.

En primer lugar, los celestiales, elementales, fatas, infernales y no muertos no pueden entrar, ni tampoco pueden hacerlo criaturas hechizadas, asustadas o poseídas por ellos. Cualquier criatura hechizada, asustada o poseída por una criatura de este tipo deja de estarlo tras entrar en el área. Puedes excluir uno o más de estos tipos de criaturas para que no sufran este efecto.

En segundo lugar, puedes vincular un efecto adicional al área. Elige el efecto de la siguiente lista o uno que te ofrezca el director de juego. Algunos de estos efectos se aplican a las criaturas que hay dentro del área: puedes indicar si el efecto se aplica a todas las criaturas, a criaturas que siguen a un líder o a una deidad específicos o a criaturas de un tipo concreto, como orcos o trolls. Cuando una criatura que quedaría afectada entra en el área del conjuro por primera vez en un turno o empieza un turno en ella, puede hacer una tirada de salvación de Carisma. Si tiene éxito, ignora el efecto adicional hasta que salga del área.

Descanso eterno. Los cadáveres enterrados en el área no se pueden convertir en no muertos.

Idiomas. Las criaturas afectadas pueden comunicarse con otra criatura que se encuentre dentro del área, incluso si no comparten ningún idioma.



Interferencia extradimensional. Las criaturas afectadas no pueden moverse ni viajar usando teletransporte o medios extradimensionales o extraplanares.

Luz diurna. Luz brillante inunda el área. La oscuridad mágica creada por conjuros de un nivel inferior al del espacio de conjuro que uses para lanzar este conjuro no puede extinguir la luz.

Miedo. Las criaturas afectadas están asustadas mientras estén dentro del área.

Oscuridad. La oscuridad inunda el área. La luz normal, así como la luz mágica creada por conjuros que tengan un nivel inferior al del espacio de conjuro que uses para lanzar este conjuro, no puede iluminar el área.

Protección energética. Las criaturas afectadas dentro del área tienen resistencia a un tipo de daño de tu elección, excepto contundente, perforante y cortante.

Silencio. Ningún sonido puede surgir de dentro del área y ningún sonido puede llegar a ella.

Valor. Las criaturas afectadas no pueden asustarse dentro del área.

Vulnerabilidad energética. Las criaturas afectadas dentro del área son vulnerables a un tipo de daño de tu elección, excepto contundente, perforante y cortante.

SALPICADURA DE ÁCIDO

Truco, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Lanzas un orbe de ácido. Elige una criatura o dos criaturas dentro del alcance que se encuentren a 5 pies o menos entre sí. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza para no recibir 1d6 puntos de daño por ácido.

El daño de este conjuro aumenta en 1d6 cuando alcanzas el nivel 5 (2d6), el nivel 11 (3d6) y el nivel 14 (4d6).

SALTO

Nivel 1, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (la pata trasera de un saltamontes)
Duración: 1 minuto

Tocas a una criatura y su distancia de salto se triplica hasta que el conjuro termina.

SANAR

Nivel 6, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Elige a una criatura que puedas ver dentro del alcance. Una explosión de energía positiva la invade, haciéndole recuperar 70 puntos de golpe. Este conjuro también termina con los estados ceguera, sordera y cualquier enfermedad que afecte al objetivo. Este conjuro no tiene efecto ni en constructos ni en no muertos.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 7 o superior, la cantidad de puntos recuperados aumenta en 10 por cada nivel por encima de 6.

SANAR EN GRUPO

Nivel 9, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Una corriente de energía curativa fluye desde ti hacia las criaturas heridas que te rodean, que recuperan hasta 700 puntos de golpe divididos como quieras entre cualquier número de criaturas que puedas ver dentro del alcance. Las criaturas que se curan mediante este conjuro también se curan de todas las enfermedades y de los efectos cegado y ensordecido. Este conjuro no tiene efecto sobre no muertos ni constructos.

SANCTASANCTÓRUM PRIVADO

Nivel 4, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S, M (una lámina de plomo, un trozo de cristal opaco, un fajo de algodón o de tela y crisolita en polvo)
Duración: 24 horas

Creas un área mágicamente segura dentro del alcance. El área es un cubo que puede tener de 5 a 100 pies de lado. El conjuro permanece mientras dure o hasta que uses una acción para disiparlo.

Cuando lanzas este conjuro, decide qué tipo de seguridad ofrece y cuáles de las siguientes propiedades tiene:

- El sonido no puede atravesar la barrera en el límite del área protegida.
- La barrera del área protegida parece oscura y vaga; evita que se vea a través de ella (incluyendo la visión en la oscuridad).
- Los conjuros de adivinación no pueden crear sensores dentro del área protegida ni pasar el perímetro de la barrera.
- Las criaturas que estén dentro del área no pueden ser el objetivo de los conjuros de adivinación.
- Nada puede teleportarse dentro o fuera del área protegida.
- El viaje planar está bloqueado dentro del área protegida.

Lanzar este conjuro en el mismo lugar todos los días durante un año hace que este efecto sea permanente.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 5 o superior, puedes aumentar el tamaño del cubo en 100 pies por cada nivel por encima de 4. De este modo, puedes proteger un cubo que puede tener un lateral de hasta 200 pies utilizando un espacio de conjuro de nivel 5.

SANTUARIO

Nivel 1, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción adicional
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S, M (un espejito de plata)
Duración: 1 minuto

Proteges de un ataque a una criatura que se encuentra dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, cualquier criatura que elija a la protegida como objetivo de un ataque o un conjuro dañino debe hacer primero una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, debe elegir un nuevo objetivo o perder el ataque o conjuro. Este conjuro no protege a la criatura protegida de un efecto de área, como la explosión de una bola de fuego.

Si la criatura protegida hace una tirada de ataque o lanza un conjuro que afecta a una criatura enemiga, este conjuro termina.

SEMIPLANO

Nivel 8, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: S
Duración: 1 hora

Creas una puerta de sombras en una superficie lisa y sólida que puedas ver dentro del alcance. La puerta es lo suficientemente grande como para permitir que criaturas Medianas la crucen sin problemas. Cuando se abre, la puerta conduce a un semiplano que parece ser una habitación vacía de 30 pies en cada dimensión, y está hecha de madera o piedra. Cuando el conjuro termina, la puerta desaparece y cualquier criatura u objeto que se encuentre dentro del semiplano queda atrapado ahí, ya que la puerta también desaparece en el otro lado.

Cada vez que lanzas este conjuro, puedes crear un nuevo semiplano o hacer que la puerta de sombras conecte con un semiplano que hayas creado antes al lanzar el mismo conjuro. Además, si conoces la naturaleza o el contenido de un semiplano que otra criatura ha creado con este conjuro, puedes conectar la puerta de sombras con él.

SILENCIO

Nivel 2, ilusión (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Mientras dura el conjuro, no se puede crear ningún sonido en una esfera de 20 pies de radio cuyo centro es un punto que elijas dentro del alcance, y ningún sonido puede atravesarla. Cualquier criatura u objeto que esté completamente dentro de la esfera es inmune al daño por trueno y las criaturas quedan ensordecidas mientras permanezcan dentro. Es imposible lanzar un conjuro que incluya un componente verbal.

SÍMBOLO

Nivel 7, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (mercurio, fósforo y polvo de diamante y ópalo de al menos 1000 po de valor total, los cuales consume el conjuro)
Duración: Hasta que se disipe o active

Cuando lanzas este conjuro, inscribes un glifo dañino en una superficie (como una sección del suelo, una pared o una mesa) o en un objeto que se pueda cerrar para ocultar el glifo (como un libro, un pergamino o un cofre del tesoro). Si eliges una superficie, el glifo puede cubrir un área de superficie de no más de 10 pies de diámetro. Si eliges un objeto, ese objeto debe permanecer en su lugar; si se mueve a más de 10 pies de donde lanzaste este conjuro, el glifo se rompe y el conjuro termina sin activarse.

El glifo es prácticamente invisible: para encontrarlo es necesaria una prueba de Inteligencia (Investigación) enfrentada a la CD de salvación de tu conjuro.

Tú decides qué activa el glifo cuando lanzas el conjuro. Las activaciones más comunes de los glifos inscritos en una superficie son tocar o pisar el glifo, quitar otro objeto que lo cubre, aproximarse a una cierta distancia o manipular el objeto que lo tiene. Las de los glifos inscritos en objetos son abrir el objeto, acercase a él a una distancia determinada o ver o leer el glifo.

Más adelante puedes refinar la activación para que el conjuro solo se active bajo ciertas circunstancias o de acuerdo a las características físicas de una criatura (como el peso o el tamaño) o al tipo de criatura (por ejemplo, se puede establecer que la custodia afecta a sagas o a cambiaformas). También puedes especificar criaturas que no activen el glifo, como las que dicen una contraseña determinada.

Cuando inscribas el glifo, elige una de las siguientes opciones como efecto. Una vez se activa, el glifo brilla, creando una esfera de 60 pies de radio con luz tenue durante 10 minutos, después de lo cual el conjuro termina. Todas las criaturas que se encuentren en la esfera cuando el glifo se active se convierten en el objetivo de este efecto, al igual que una criatura que entre en la esfera por primera vez durante un turno o termine su turno en ella.

Aturdimiento. Cada objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar aturdido durante 1 minuto.

Desacuerdo. Cada objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla, discute y riñe con otras criaturas durante 1 minuto. Durante ese tiempo, es incapaz de comunicarse de manera efectiva y tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de característica.

Dolor. Cada objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución y se queda incapacitado con un dolor insoportable durante 1 minuto si falla la salvación.

Dormir. Cada objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar inconsciente durante 10 minutos. El objetivo se despierta si recibe daño o si alguien usa una acción para sacudirlo o pegarle para que se despierte.

Locura. Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Inteligencia. Si falla, el objetivo se vuelve loco durante 1 minuto. Una criatura loca no puede realizar acciones, entender lo que dicen otras criaturas ni leer, y solo dice galimatías. El director de juego controla su movimiento, el cual es errático.

Miedo. Cada objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría para no quedar asustada durante 1 minuto. Mientras está asustado, el objetivo tira cualquier cosa que esté sujetando y, si puede, debe alejarse al menos 30 pies del glifo en cada uno de sus turnos.

Muerte. Cada objetivo debe hacer una tirada de salvación de Constitución; si falla, recibe 10d10 puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad.

Sin esperanza. Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Carisma. Si falla, el objeto está abrumado por la desesperación durante 1 minuto. Durante este tiempo, no puede atacar a ninguna criatura ni elegirla como objetivo de rasgos, conjuros u otros efectos mágicos dañinos.

SIMILITUD

Nivel 5, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S
Duración: 8 horas

Este conjuro te permite cambiar la apariencia de cualquier número de criaturas que puedas ver dentro del alcance. A cada objetivo que elijas le das una nueva apariencia ilusoria. Un objetivo que no sea voluntario puede hacer una tirada de salvación de Carisma para intentar evitar que el conjuro la afecte.

El conjuro disfraza la apariencia física, así como la ropa, la armadura, las armas y el equipo. Puedes hacer que cada criatura parezca 1 pie más pequeña o más grande y que parezca delgada, gorda o normal. No puedes cambiar el tipo de cuerpo, así que debes elegir una forma que tenga la misma cantidad de miembros básicos. Por otro lado, la extensión de la ilusión depende de ti. Dura lo que dura el conjuro, a menos que uses tu acción para disiparlo antes.

Los cambios que provoca este conjuro no aguantan una inspección física. Por ejemplo, si usas este conjuro para añadir un sombrero al atuendo de una criatura, los objetos atraviesan el sombrero y cualquiera que lo toque no sentirá nada o sentirá la cabeza y el pelo de la criatura. Si usas este conjuro para parecer más delgado de lo que eres, la mano de alguien que consiga tocarte se apoyará en ti mientras aparentemente se queda en medio del aire.

Una criatura puede usar su acción para inspeccionar un objetivo y hacer una prueba de Inteligencia (Investigación) enfrentada a la CD de salvación de tu objetivo. Si tiene éxito, se da cuenta de que el objetivo está disfrazado.

SIMULACRO

Nivel 7, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 12 horas
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (nieve o hielo suficiente para hacer una copia de tamaño natural de la criatura duplicada; algo de pelo, uñas u otra parte del cuerpo de la criatura colocada dentro de la nieve o el hielo; y rubí pulverizado de 1500 po de valor que se espolvoriza encima del duplicado y que el conjuro consume)
Duración: Hasta que se disipe

Le das forma a un duplicado ilusorio de una bestia o de un humanoide que está dentro del alcance durante todo el tiempo que dure el lanzamiento del conjuro. El duplicado es una criatura, en parte real y en parte formada por hielo o nieve, que puede realizar acciones y ser afectada igual que una criatura normal. Su apariencia es igual que la del original, pero su máximo de puntos de golpe es la mitad que el de la criatura y no tiene equipo. Por otro lado, la ilusión usa todas las estadísticas de la criatura a la que duplica.

El simulacro es amistoso hacia ti y las criaturas que indiques. Obedece las órdenes que le des, se mueve y actúa de acuerdo a tus deseos y actúa en tu turno de combate. Al simulacro le falta la capacidad de aprender y volverse más poderoso, así que no sube de nivel ni aumenta otras características, ni tampoco recupera los espacios de conjuro gastados.

Si el simulacro recibe daño, puedes repararlo en un laboratorio alquímico usando hierbas y minerales raros de 100 po de valor por cada punto de golpe que se recupere. El simulacro dura hasta que sus puntos de golpe se reduzcan a 0, momento en el que se convierte en nieve y se derrite inmediatamente.

Si lanzas este conjuro de nuevo, cualquier duplicado activo que hayas creado con él se destruye de manera inmediata.

SIRVIENTE INVISIBLE

Nivel 1, conjuración (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S, M (un trozo de cuerda y un poco de madera)
Duración: 1 hora

Este conjuro crea una fuerza invisible, inconsciente e informe que realiza tareas simples bajo tus órdenes hasta que el conjuro termine. El sirviente aparece en un lugar sin ocupar en el suelo dentro del alcance. Tiene CA 10, 1 punto de golpe y Fuerza 2, y no puede atacar. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, el conjuro termina.

Una vez en cada uno de tus turnos, como acción adicional, puedes darle órdenes mentalmente para que se mueva hasta 15 pies e interactúe con un objeto. El sirviente puede realizar una tarea simple que un sirviente humano podría hacer, como coger cosas, limpiar, remendar, doblar ropa, encender fuego y servir comida y vino. Una vez le das una orden, el sirviente realiza la tarea lo mejor que puede hasta que la completa. Luego espera tu siguiente orden.

Si le ordenas al sirviente que realice una tarea que le haría alejarse más de 60 pies de ti, el conjuro termina.

SOÑAR

Nivel 5, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Especial
Componentes: V, S, M (un puñado de arena, unas gotitas de tinta y una pluma de escribir que se haya arrancado a un pájaro dormido)
Duración: 8 horas

Este conjuro da forma a los sueños de una criatura. Elige como objetivo a una criatura que conozcas y que esté en tu mismo plano de existencia. Mediante este conjuro no se puede contactar con criaturas que no duerman, como los elfos. Tú o una criatura voluntaria que tocas entráis en un estado de trance y actuáis como mensajeros. Mientras está en trance, el mensajero percibe lo que le rodea, pero no puede realizar acciones ni moverse.

Si el objetivo está durmiendo, el mensajero aparece en sus sueños y puede hablar con él mientras permanezca dormido y dure el conjuro. El mensajero también puede darle forma al entorno del sueño, crear paisajes, objetos y otras imágenes. El mensajero puede salir del trance y terminar con el efecto del conjuro en cualquier momento. El objetivo recuerda el sueño perfectamente cuando se despierta. Si el objetivo está despierto cuando lanzas el conjuro, el mensajero lo sabe y puede terminar el trance (y el conjuro) o esperar a que el objetivo se duerma, momento en el que aparece en el sueño del objetivo.

Puedes hacer que el mensajero parezca monstruoso y aterrador ante el objetivo. Si lo haces, el mensajero no puede entregar un mensaje de más de diez palabras y luego el objetivo debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, los ecos de la monstruosidad fantasmal crean una pesadilla que dura mientras lo haga el sueño del objetivo y evita que este obtenga beneficios por descansar. Además, cuando el objetivo se despierta, recibe 3d6 puntos de daño psicótico.

Si tienes una parte del cuerpo del objetivo —un mechón de pelo, una uña o algo similar—, este tiene ventaja en la tirada de salvación.

SUGESTIÓN

Nivel 2, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, M (una lengua de serpiente y un trozo de panal o una gota de jarabe)
Duración: Concentración, hasta 8 horas

Sugieres mágicamente un curso de actividad (limitado a una frase o dos) a una criatura que puedas ver dentro del alcance y que te pueda oír y entender. Las criaturas que no pueden ser hechizadas son inmunes a este efecto. La sugerencia debe plantearse de tal modo que el curso de la acción suene razonable. Pedirle a una criatura que se apuñale a sí misma, que se arroje sobre una lanza, que se inmole o que haga algo obviamente dañino anula de manera automática el efecto del conjuro.

El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, sigue el curso de acción que hayas descrito lo mejor que puede. La acción sugerida puede continuar mientras dure el conjuro. Si se puede completar en poco tiempo, el conjuro acaba cuando el sujeto termina lo que se le pidió que hiciera.

También puedes especificar las condiciones que activarán una tarea especial mientras dure el conjuro. Por ejemplo, puedes sugerir que un soldado le dé su caballo de guerra al primer mendigo que se encuentre. Si la condición no se cumple antes de que el conjuro termine, la actividad no se lleva a cabo.

Si tú o cualquiera de tus compañeros daña al objetivo, el conjuro termina.

SUGESTIÓN EN GRUPO

Nivel 6, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, M (la lengua de una serpiente y un trozo de colmena o una gota de jarabe)
Duración: 24 horas

Sugieres mágicamente un curso de actividad (limitado a una frase o dos) hasta a 12 criaturas de tu elección que puedas ver dentro del alcance y que puedan escucharte y entenderte. Las criaturas que no pueden ser hechizadas son inmunes a este efecto. La sugerencia debe plantearse de tal modo que el curso de la acción suene razonable. Pedirle a una criatura que se apuñale a sí misma, que se arroje sobre una lanza, que se inmole o que haga algo obviamente dañino anula automáticamente el efecto del conjuro.

Cada objetivo debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, el objetivo sigue el curso de acción que hayas descrito lo mejor que puede. La acción sugerida puede continuar mientras dure el conjuro. Si se puede completar en poco tiempo, el conjuro acaba cuando el sujeto termina lo que se le pidió que hiciera.

También puedes especificar las condiciones que activarán una tarea especial mientras dure el conjuro. Por ejemplo, puedes sugerir que un grupo de soldados le dé todo su dinero al primer mendigo que se encuentre. Si la condición no se cumple antes de que el conjuro termine, la actividad no se lleva a cabo.

Si tú o cualquiera de tus compañeros daña a una criatura que se encuentre bajo los efectos de este conjuro, este termina para esa criatura.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 7, la duración es de 10 días. Cuando usas un espacio de conjuro de nivel 8, la duración es de 30 días. Cuando usas un espacio de conjuro de nivel 9, la duración es un año y un día.

TAUMATURGIA

Truco, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V
Duración: Hasta 1 minuto

Realizas una maravilla menor, una muestra de poder sobrenatural. Creas uno de los siguientes efectos mágicos dentro del alcance:

- Tu voz retumba hasta tres veces igual de fuerte que tu tono normal durante 1 minuto.
- Haces que las llamas titilen, se aviven, se debiliten o cambien de color durante 1 minuto.

- Provocas temblores inofensivos en el suelo durante 1 minuto.
- Creas un sonido instantáneo que se origina en un punto que elijas dentro del alcance, como el sonido sordo de un trueno, el graznido de un cuervo o unos susurros ominosos.
- Haces que una puerta o una ventana se abra de repente o se cierre dando un golpe.
- Alteras la apariencia de tus ojos durante 1 minuto.

Si lanzas este conjuro varias veces, puedes tener hasta tres de estos efectos de 1 minuto activos a la vez. Puedes disipar uno de estos efectos como acción.

TELARAÑA

Nivel 2, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S, M (unas pocas telarañas)
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Conjuras una masa de telarañas pegajosas en un punto de tu elección dentro del alcance. La telaraña llena un cubo de 20 pies que surge de ese punto mientras dure el conjuro. Las telarañas son terreno difícil y un área poco resguardada.

Si las telarañas no están sujetas entre dos cuerpos sólidos (como paredes o árboles) o apoyadas sobre el suelo, un muro o el techo, colapsan por sí mismas y el conjuro termina al principio de tu siguiente turno. Las telarañas apoyadas sobre una superficie lisa tienen una profundidad de 5 pies.

Cada criatura que empieza su turno en las telarañas o que entra en ellas durante su turno debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, queda apresada mientras permanezcan las telarañas o hasta que se libere.

Una criatura apresada por las telarañas puede usar su acción para hacer una prueba de Fuerza enfrentada a la CD de salvación de tu conjuro. Si tiene éxito, deja de estar apresada.

Las telarañas son inflamables. Cualquier cubo de telarañas de 5 pies expuesto al fuego arde en 1 ronda, infligiendo 2d4 puntos de daño por fuego a cualquier criatura que empiece su turno en el fuego.

TELECINESIS

Nivel 5, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Consigues la capacidad de mover o manipular criaturas u objetos mediante el pensamiento. Cuando lanzas este conjuro, y como acción durante cada ronda mientras dure, puedes ejercer tu voluntad sobre una criatura o un objeto que puedas ver dentro del alcance, provocando uno de los siguientes efectos según corresponda. Puedes afectar al mismo objetivo ronda tras ronda o elegir uno nuevo cada vez. Si cambias de objetivo, el anterior ya no estará afectado por el conjuro.

Criatura. Puedes intentar mover a una criatura Enorme o más pequeña. Haz una prueba de tu característica para lanzar conjuros enfrentada a la prueba de Fuerza de la criatura. Si ganas el enfrentamiento, mueves a la criatura hasta 30 pies en cualquier dirección, incluyendo hacia arriba, pero no fuera del alcance de este conjuro. Hasta el final de tu siguiente turno, la criatura está apresada en tu sujeción telecinética. Una criatura que se eleva hacia arriba queda suspendida en medio del aire.

En las siguientes rondas, puedes usar tu acción para intentar mantener tu sujeción telecinética sobre la criatura repitiendo el enfrentamiento.

Objeto. Puedes intentar mover un objeto que pese hasta 1000 libras. Si nadie lleva el objeto puesto ni lo transporta, lo mueves automáticamente hasta 30 pies en cualquier dirección, pero no más allá del alcance del conjuro.

Si una criatura lleva el objeto puesto o lo transporta, debes hacer una prueba de tu característica para lanzar conjuros enfrentada a la prueba de Fuerza de esa criatura. Si tienes éxito, alejas el objeto de la criatura y puedes moverlo hasta 30 pies en cualquier dirección, pero no más allá del alcance del conjuro.

Tienes mucha capacidad de control sobre los objetos que sujetas telecinéticamente: por ejemplo, puedes manipular una herramienta simple, abrir una puerta o un recipiente o verter los contenidos de un vial.

TELEPORTAR

Nivel 7, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 10 pies
Componentes: V
Duración: Instantánea

Este conjuro te transporta instantáneamente a un destino que selecciones a ti y a otras 8 criaturas voluntarias de tu elección que puedas ver dentro del alcance, o a un único objeto que puedas ver dentro del alcance. Si el objetivo es un objeto, debe caber en un cubo de 10 pies y no puede llevarlo ninguna criatura involuntaria.

Debes conocer el destino, que debe estar en el mismo plano de existencia que tú. Tu familiaridad con el destino determina si llegas a él con éxito. El director de juego debe tirar 1d100 y consultar la tabla.

Familiaridad	Percance	Área similar	Lejos del objetivo	En el objetivo
Círculo permanente	-	-	-	01-100
Objeto asociado	-	-	-	01-100
Muy familiar	01-05	06-13	14-24	25-100
Visto alguna vez	01-33	34-43	44-53	54-100
Visto una vez	01-43	44-53	54-73	74-100
Por descripción	01-43	44-53	54-73	74-100
Destino falso	01-50	51-100	-	-

Familiaridad. «Círculo permanente» significa un círculo de teletransporte permanente cuya secuencia de símbolos conoces. «Objeto asociado» significa que posees un objeto que cogiste del destino deseado en los últimos seis meses, como un libro de la biblioteca de un mago, sábanas de una suite real o un trozo de mármol de la tumba secreta de un liche.

«Muy familiar» es un lugar que has visto muy a menudo, un lugar que has estudiado cuidadosamente o un lugar que puedes ver cuando lanzas el conjuro. «Visto alguna vez» es algún lugar que has visto más de una vez, pero con el que no estás muy familiarizado. «Visto una vez» es un lugar que has visto una vez, posiblemente usando magia. «Por descripción» es un lugar cuya localización y apariencia conoces a través de la descripción de otra persona o quizás de un mapa.

«Destino falso» es un lugar que no existe. Quizás intentaste escudriñar el sanctasanctórum de un enemigo, pero lo que viste era una ilusión, o estás intentando teleportarte a un lugar familiar que ya no existe.

En el objetivo. Tu grupo y tú (o el objeto) aparecéis donde querías.

Lejos del objetivo. Tu grupo y tú (o el objeto) aparecéis a una distancia aleatoria del destino en una dirección aleatoria. La distancia hasta el objetivo es 1d10×1d10 % de la distancia que ibas a viajar. Por ejemplo, si intentaste viajar 120 millas, aterrizaste lejos del objetivo y sacaste 5 y 3 en los dos d10, entonces estarás un 15 % alejado del objetivo (a 18 millas). El director de juego determina la dirección hacia la que te encuentras al azar tirando 1d8 y designando 1 como norte, 2 noreste, 3 este y así sucesivamente a lo largo de los puntos cardinales. Si te estás teleportando a una ciudad costera y acabas a 18 millas en el mar, puedes tener problemas.

Área similar. Tu grupo y tú (o el objeto) llegáis a un área que es visualmente o temáticamente similar al área objetivo. Si eliges el laboratorio de tu casa, por ejemplo, puedes acabar en el laboratorio de otro mago o en una tienda de suministros alquímicos que tiene muchas de las herramientas e instrumentos que tú en tu laboratorio. Normalmente apareces en el lugar parecido más cercano, pero, dado que el conjuro no tiene límite de alcance, puedes aparecer prácticamente en cualquier lugar del plano.

Percance. La magia impredecible del conjuro se convierte en un viaje difícil. Cada criatura teleportada (o el objeto objetivo) recibe 3d10 puntos de daño por fuerza y el director de juego vuelve a tirar en la tabla para ver dónde llegáis (este resultado puede salir múltiples veces, lo cual hace que se reciba daño cada vez).

TENTÁCULOS NEGROS

Nivel 4, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 90 pies
Componentes: V, S, M (un tentáculo de un pulpo o calamar gigante)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Unos tentáculos como el ébano se retuercen llenando un cuadrado del suelo de 20 pies que puedas ver dentro del alcance. Mientras dura el conjuro, los tentáculos hacen que el terreno del área sea terreno difícil.

Cuando una criatura entra en el área afectada por primera vez en un turno o empieza su turno en ella, debe superar una tirada de salvación de Destreza para no recibir 3d6 puntos de daño contundente y quedar apresada por los tentáculos hasta que termine el conjuro. Una criatura que empieza su turno en esta área y ya está apresada por los tentáculos recibe 3d6 puntos de daño perforante.

Una criatura apresada por los tentáculos puede usar su acción para hacer una prueba de Fuerza o Destreza (a su elección) contra la CD de salvación del conjuro. Si tiene éxito, se libera.

TERREMOTO

Nivel 8, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 500 pies
Componentes: V, S, M (una pizca de polvo, un fragmento de roca y un puñado de arcilla)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Creas una turbulencia sísmica en un punto del suelo que puedas ver dentro del alcance. Mientras dure el conjuro, un intenso temblor se desplaza rápidamente por el suelo en un círculo de 100 pies de radio cuyo centro es ese punto y sacude a las criaturas y estructuras que están en contacto con el suelo de esa área.

El suelo de esa área se vuelve terreno difícil. Todas las criaturas que estén en el suelo concentrándose deben hacer una tirada de salvación de Constitución. Si fallan, pierden la concentración.

Cuando lanzas este conjuro y al final de cada turno que pases concentrado en él, todas las criaturas que estén en el suelo deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Si fallan, quedan tumbadas.

Este conjuro tiene efectos adicionales dependiendo del terreno de la zona, según determine el director de juego.



Fisuras. Se abren fisuras en el área donde empieza el conjuro el turno siguiente al que lo lanzas. Un total de 1d6 fisuras se abren donde decida el director de juego. Cada una tiene 1d10×10 pies de profundidad y 10 pies de anchura y se extiende desde un extremo del área del conjuro al otro. Una criatura que se encuentre en un lugar donde se abre una fisura debe superar una tirada de salvación de Destreza para no caer por ella. Si tiene éxito, consigue moverse al extremo de la fisura conforme se abre.

Una fisura que se abre por debajo de una estructura hace que esta colapse automáticamente (ver a continuación).

Estructuras. El temblor inflige 50 puntos de daño contundente a cualquier estructura que esté en contacto con el suelo del área en la que lanzas el conjuro. Esto sucede al principio de cada uno de tus turnos hasta que el conjuro termina. Si los puntos de golpe de una estructura se reducen a 0, esta se derrumba y posiblemente daña a las criaturas cercanas. Una criatura que se encuentre a una distancia igual a la mitad de la altura de la estructura debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, recibe 5d6 puntos de daño contundente, queda tumbada y sepultada por los escombros, con lo que necesita realizar una prueba de Destreza (Atletismo) como acción para escapar. El director de juego puede ajustar la CD dependiendo de la naturaleza de los escombros. Si tiene éxito, la criatura recibe la mitad del daño y no queda tumbada ni sepultada.

TERRENO ALUCINATORIO

Nivel 4, ilusión

Tiempo de lanzamiento: 10 minutos
Alcance: 300 pies
Componentes: V, S, M (una piedra, una ramita y un fragmento de una planta de color verde)
Duración: 24 horas

Creas un terreno natural en un cubo de 150 pies dentro del alcance que parece, suena y huele como otro tipo de terreno natural. De este modo, un campo abierto o una carretera pueden parecer un pantano, una colina, una grieta o cualquier otro terreno difícil o intransitable. Se puede hacer que un estanque parezca un prado cubierto de hierba, que un precipicio parezca una leve pendiente o que un barranco cubierto de rocas parezca un camino ancho y allanado. La apariencia de estructuras, equipo y criaturas que se encuentren dentro del área no cambia.

Las características táctiles del terreno permanecen inalterables, así que es posible que las criaturas que entran en el área vean a través de la ilusión. Si la diferencia no es obvia al tacto, una criatura que examine la ilusión cuidadosamente puede realizar una prueba de Inteligencia (Investigación) enfrentada a la CD de salvación de tu conjuro para ponerlo en duda. Una criatura que discierne la ilusión por lo que es, la ve como una imagen vaga superpuesta en el terreno.

TERRIBLES CARCAJADAS

Nivel 1, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S, M (tartas diminutas y una pluma que se ondea en el aire)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance percibe todo como si fuera terriblemente gracioso y llora de la risa si este conjuro la afecta. El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría para no caer tumbado, lo que hace que quede incapacitado y que no pueda ponerse en pie mientras dure el conjuro. Las criaturas con una puntación de Inteligencia igual a 4 o menos no quedan afectadas.

Al final de cada uno de sus turnos y cada vez que reciba daño, el objetivo puede hacer otra tirada de salvación de Sabiduría (con ventaja si la hace porque ha recibido daño). Si tiene éxito, el conjuro termina.

TOQUE HELADO

Truco, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 120 pies
Componentes: V, S
Duración: 1 ronda

Creas una mano esquelética y fantasmal en el espacio de una criatura que esté dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra la criatura para atacarla con el frío de la tumba. Si impactas, el objetivo recibe 1d8 puntos de daño necrótico y no puede recuperar puntos de golpe hasta que no empiece tu siguiente turno. Hasta entonces, la mano se aferra al objetivo.

Si impactas a un objetivo no muerto, este también tiene desventaja en las tiradas de ataque que haga contra ti hasta que termine tu siguiente turno.

El daño de este conjuro aumenta en 1d8 cuando llegas al nivel 5 (2d8), al nivel 11 (3d8) y al nivel 17 (4d8).

TOQUE VAMPÍRICO

Nivel 3, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

El toque de tu mano cubierta de sombras puede extraer la fuerza vital de otros para curar tus heridas. Haz un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura dentro de tu alcance. Si impactas, el objetivo recibe 3d6 puntos de daño necrótico y tú recuperas tantos puntos de golpe como la mitad del daño infligido. Hasta que el conjuro termine, puedes volver a hacer el ataque en cada uno de tus turnos como acción.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, el daño aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 3.

TORMENTA DE AGUANIEVE

Nivel 3, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 150 pies
Componentes: V, S, M (una pizca de polvo y unas gotas de agua)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Hasta que el conjuro termina, cae una lluvia gélida y granizo en un cilindro de 20 pies de altura con un radio de 40 pies cuyo centro es un punto que elijas dentro del alcance. El área está muy resguardada y las llamas expuestas que haya en ella se apagan.

El suelo del área se cubre de un hielo resbaladizo, lo que lo convierte en terreno difícil. Cuando una criatura entra en el área de efecto del conjuro por primera vez en un turno o empieza su turno ahí, debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, cae tumbada.

Si la criatura está concentrándose en el área del conjuro, debe superar una tirada de salvación de Constitución enfrentada a la CD de salvación de tu conjuro para no perder la concentración.

TORMENTA DE FUEGO

Nivel 7, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 150 pies
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Una tormenta compuesta por una cortina de llamas crepitantes aparece en un lugar que elijas dentro del alcance. El área de la tormenta está compuesta por hasta diez cubos de 10 pies, que puedes distribuir a voluntad. Cada cubo debe tener al menos una cara adyacente a la cara de otro cubo. Cada criatura que se encuentre dentro del área debe hacer una tirada de salvación de Destreza. Si falla, recibe 7d10 puntos de daño por fuego o, si tiene éxito, la mitad.

El fuego daña a los objetos que se encuentren dentro del área e incinera a los objetos inflamables que nadie lleve puestos ni transporte. Si quieres, las plantas del área no se ven afectadas por el conjuro.

TORMENTA DE HIELO

Nivel 4, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 300 pies
Componentes: V, S, M (una pizca de polvo y unas gotas de agua)
Duración: Instantánea

Cae granizo en un cilindro de 20 pies de radio y 40 de altura cuyo centro se encuentra en un punto dentro del alcance. Todas las criaturas que se encuentren dentro del cilindro deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Si fallan, reciben 2d8 puntos de daño contundente y 4d6 de daño por frío o, si tienen éxito, la mitad.

El granizo convierte el área de efecto de la tormenta en terreno difícil hasta el final de tu siguiente turno.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 5 o superior, el daño contundente aumenta en 1d8 por cada nivel por encima de 4.

TORMENTA DE VENGANZA

Nivel 9, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Vista
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Se crea una enorme nube de tormenta cuyo centro es un punto que puedas ver y se expande en un radio de 360 pies. Los rayos iluminan el área, los truenos estallan y el viento de la tormenta ruge. Todas las criaturas que se encuentran bajo la nube (no más de 5000 pies por debajo de la misma) deben hacer una tirada de salvación de Constitución cuando esta aparece. Si fallan, reciben 2d6 puntos de daño por trueno y quedan ensordecidas durante 5 minutos.

Cada ronda que mantengas la concentración en este conjuro, la tormenta produce efectos adicionales en tu turno.

Ronda 2. Cae lluvia ácida de la nube. Todas las criaturas y objetos que haya debajo la nube reciben 1d6 puntos de daño por ácido.

Ronda 3. Puedes convocar seis rayos de luz de la nube para que golpeen a seis criaturas u objetos de tu elección que se encuentren debajo de la nube. Cada uno no puede ser golpeado por más de un rayo. Una criatura que ha sido golpeada debe hacer una tirada de salvación de Destreza: si falla, recibe 10d6 puntos de daño por relámpago y, si tiene éxito, la mitad.

Ronda 4. Cae granizo de la nube. Todas las criaturas que se encuentren debajo de ella reciben 2d6 puntos de daño contundente.

Rondas 5-10. Ráfagas y lluvia gélida embisten la zona que se encuentra debajo de la nube. El área se convierte en terreno difícil y está muy resguardada. Todas las criaturas que se encuentren en ella reciben 1d6 puntos de daño por frío. Es imposible realizar ataques a distancia en el área. El viento y la lluvia cuentan como distracciones graves a la hora de mantener la concentración en los conjuros. Por último, una ráfaga de viento fuerte (de 20 a 50 millas por hora) dispersa automáticamente la niebla, la bruma y los fenómenos similares en el área, independientemente de que sean mundanos o mágicos.

TRANSFORMAR PIEDRA

Nivel 4, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (arcilla blanda, que debes modelar para convertirla más o menos en la forma que deseas del objeto de piedra)
Duración: Instantánea

Tocas un objeto de piedra de tamaño Mediano o más pequeño o una sección de piedra de no más de 5 pies en cualquier dimensión y le das la forma que se adapte a tu propósito. Así, por ejemplo, puedes convertir una roca grande en un arma, un ídolo o un cofre, o hacer un pequeño pasaje a través de una pared, siempre y cuando esta tenga menos de 5 pies de grosor. También puedes darle forma a una puerta de piedra o a su marco para sellarla. El objeto que crees puede tener hasta dos bisagras y un pestillo, pero no es posible hacer mecanismos con detalles más finos.

TRANSFORMARSE

Nivel 2, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 hora

Asumes una forma diferente. Cuando lances el conjuro, elige una de las siguientes opciones, cuyos efectos duran mientras lo haga el conjuro. Mientras dure el conjuro, puedes terminar una opción como si fuera una acción para obtener los beneficios de otra.

Adaptación acuática. Adaptas tu cuerpo a un entorno acuático, te salen branquias y te crecen membranas entre los dedos. Puedes respirar bajo el agua y conseguir velocidad nadando igual a tu velocidad caminando.

Armas naturales. Te crecen garras, colmillos, espinas, cuernos u otra arma natural que elijas. Tus golpes sin armas infligen 1d6 puntos de daño contundente, perforante o cortante, según se corresponda con el arma que hayas elegido, y tienes competencia con tus golpes sin armas. El arma natural es mágica y tienes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con ella.

Cambiar apariencia. Transformas tu apariencia a voluntad, incluyendo tu altura, peso, rasgos faciales, el sonido de tu voz, lo largo que tienes el pelo y su color, así como otras características distintivas. Puedes parecer un miembro de otra raza, aunque tus estadísticas no cambian. Tampoco puedes parecerte a una criatura de un tamaño diferente al tuyo y tu forma básica no cambia; si eres bípedo, no puedes usar este conjuro para convertirte en un cuadrúpedo, por ejemplo. En cualquier momento, mientras dure el conjuro, puedes usar tu acción para volver a cambiar tu apariencia de este modo.

TRANSMIGRACIÓN

Nivel 6, nigromancia

Tiempo de lanzamiento: 1 minuto
Alcance: Personal
Componentes: V, S, M (una gema, un vidrio, un relicario o algún otro recipiente ornamental de al menos 500 po de valor)
Duración: Hasta que se disipe

Tu cuerpo entra en un estado catatónico conforme tu alma lo abandona y entra en el recipiente que has usado como componente material del conjuro. Mientras tu alma reside en el recipiente, percibes lo que te rodea como si estuvieras en el espacio del recipiente. La única acción que puedes hacer es proyectar tu alma hasta 100 pies fuera del recipiente, ya sea volviendo a tu cuerpo vivo (con lo que se termina el conjuro) o intentado poseer el cuerpo de un humanoide.

Puedes intentar poseer a un humanoide que se encuentre a 100 pies o menos de ti y que puedas ver (las criaturas protegidas por el conjuro *Protección contra el mal y el bien* o *Círculo mágico* no se pueden poseer). El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Carisma. Si falla, tu alma se desplaza a su cuerpo y su alma queda atrapada en el recipiente. Si tiene éxito, el objetivo resiste tus esfuerzos por poseerlo y no puedes volver a intentarlo hasta dentro de 24 horas.

Una vez poseas el cuerpo de una criatura, lo controlas. Tus estadísticas de juego se reemplazan por las de la criatura, aunque mantienes tu alineamiento, tus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma y los beneficios de tus rasgos de clase. Si el objetivo tiene algún nivel de clase, no puedes usar ninguno de sus rasgos de clase.

Mientras tanto, el alma de la criatura poseída puede percibir desde el recipiente usando sus propios sentidos, pero no puede moverse ni realizar ninguna acción.

Mientras posees un cuerpo, puedes usar tu acción para volver al recipiente si este se encuentra a 100 pies o menos de ti, lo que hace que el alma del huésped vuelva a su cuerpo. Si el cuerpo del huésped muere mientras tú estás dentro, la criatura muere y tú debes hacer una tirada de salvación de Carisma contra la CD de tu propio conjuro. Si tienes éxito, vuelves al recipiente si este se encuentra a 100 pies o menos de ti. Si no, mueres.

Si el recipiente se destruye o si el conjuro termina, tu alma vuelve inmediatamente a tu cuerpo. Si tu cuerpo está a más de 100 pies de ti o está muerto cuando intentas regresar a él, mueres. Si el alma de otra criatura se encuentra en el recipiente cuando este se destruye, su alma regresa a su cuerpo si este está vivo y a 100 pies o menos. Si no, la criatura muere.

Cuando el conjuro termina, el recipiente se destruye.

TROMBA DE METEORITOS

Nivel 9, evocación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 1 milla
Componentes: V, S
Duración: Instantánea

Abrasadores orbes de fuego caen en picado sobre el suelo en cuatro puntos diferentes que puedas ver dentro del alcance. Todas las criaturas que se encuentren en una de las esferas de 40 pies de radio cuyo centro se encuentre en cada uno de los puntos que elijas deben hacer una tirada de salvación de Destreza. Las esferas se extienden en las esquinas. Una criatura recibe 20d6 puntos de daño por fuego y 20d6 puntos de daño contundente si falla la tirada o, si tiene éxito, la mitad. Una criatura que se encuentre en el área de más de una explosión solo queda afectada por una.

El conjuro daña a objetos que estén en el área e incinera objetos inflamables que nadie lleve puestos ni transporte.

TRUCO DE LA CUERDA

Nivel 2, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (extracto de trigo en polvo y un lazo de pergamino retorcido)
Duración: 1 hora

Tocas un trozo de cuerda de hasta 60 pies de largo. Un extremo de la cuerda se alza en el aire hasta que toda la cuerda cuelgue perpendicular al suelo. En su extremo más alto de la cuerda, se abre un portal invisible a un espacio extradimensional que dura hasta que termina el conjuro y al que se puede llegar trepando por la cuerda. El espacio puede contener hasta 8



criaturas Medianas o de un tamaño menor. Se puede tirar de la cuerda hacia el espacio, lo que hace que desaparezca de la vista desde la parte exterior.

Los ataques y los conjuros no pueden cruzar la entrada ni hacia dentro ni hacia fuera del espacio, pero los que están dentro pueden ver fuera como si lo hicieran desde una ventada de 3×5 pies cuyo centro es la cuerda.

Cualquier cosa que esté dentro del espacio extradimensional cae cuando el conjuro termina.

UMBRAL

Nivel 9, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S, M (un diamante de al menos 5000 po de valor)
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Conjuras un portal que conecta un espacio sin ocupar que puedas ver dentro del alcance con otro plano de existencia. El portal es una abertura circular. Puedes hacer que tenga un diámetro de 5 a 20 pies y que esté orientado en cualquier dirección que elijas. El portal dura mientras lo haga el conjuro.

El portal tiene una parte delantera y una parte trasera en cada plano en que aparece. Solo es posible viajar a través de él por su parte delantera. Cualquier cosa que lo haga es transportada instantáneamente al otro plano y aparece en el lugar sin ocupar más cercano al portal.

Las deidades y otros gobernantes planares pueden evitar que los umbrales creados mediante este conjuro se abran en su presencia o en cualquiera de sus dominios.

Cuando lanzas este conjuro, puedes decir el nombre de una criatura específica (seudónimos, títulos o motes no funcionan). Si esa criatura está en un plano diferente al plano en el que estás tú, el portal se abre inmediatamente cerca de la criatura nombrada y la arrastra a través de él hasta el lugar sin ocupar más cercano en tu lado del portal. No consigues ningún poder especial sobre la criatura y esta es libre de actuar como el director de juego considere apropiado. Puede marcharse, atacarte o ayudarte.

VER LO INVISIBLE

Nivel 2, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V, S, M (una pizca de talco y un poco de polvo de plata para espolvorear)
Duración: 1 hora

Mientras dura el conjuro, ves criaturas y objetos invisibles como si fueran visibles y puedes mirar en el Plano Etéreo. Las criaturas y los objetos etéreos parecen fantasmales y translúcidos.

VIAJAR MEDIANTE PLANTAS

Nivel 6, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 10 pies
Componentes: V, S
Duración: 1 ronda

Este conjuro crea un vínculo mágico entre una planta inanimada de tamaño Grande o mayor dentro del alcance y otra planta que esté en el mismo plano de existencia. Debes haber visto o tocado antes la planta de destino al menos una vez. Mientras dure el conjuro, cualquier criatura puede caminar sobre la planta objetivo y salir en la planta de destino usando 5 pies de movimiento.



VÍNCULO CUSTODIO

Nivel 2, abjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un par de anillos de platino de al menos 50 po de valor cada uno, los cuales debéis llevar el objetivo y tú mientras dure el conjuro)
Duración: 1 hora

Este conjuro protege a una criatura voluntaria que tocas o crea una conexión mística entre ella y tú hasta que el conjuro termina. Mientras que el objeto esté a 60 pies o menos de ti, consigue un bonificador de +1 a la CA y a las tiradas de salvación y tiene resistencia a todos los daños. Asimismo, cada vez que reciba daño, tú recibes la misma cantidad.

El conjuro termina si tus puntos de golpe se reducen a 0 o si el objetivo se aleja más de 60 pies de ti. También termina si se vuelve a lanzar el conjuro en cualquiera de las dos criaturas conectadas. Puedes disipar el conjuro como acción.

VÍNCULO TELEPÁTICO

Nivel 5, adivinación (ritual)

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 30 pies
Componentes: V, S, M (cáscara de huevo de dos tipos de criatura distintos)
Duración: 1 hora

Forjas un vínculo telepático entre hasta 8 criaturas voluntarias de tu elección dentro del alcance mientras dure el conjuro. Las criaturas con puntuaciones de Inteligencia de 2 o menos no se ven afectadas por este conjuro.

Hasta que el conjuro termine, los objetivos pueden comunicarse telepáticamente a través del vínculo tengan o no un idioma común. Pueden comunicarse a distancia, aunque no entre distintos planos de existencia.

VISIÓN EN LA OSCURIDAD

Nivel 2, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una pizca de zanahoria seca o una ágata)
Duración: 8 horas

Tocas a una criatura voluntaria para concederle la capacidad de ver en la oscuridad. Mientras dura el conjuro, la criatura tiene visión en la oscuridad hasta una distancia de 60 pies.

VISIÓN VERDADERA

Nivel 6, adivinación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (un ungüento para los ojos de 25 po de valor, hecho con polvo de setas, azafrán y grasa y que consume el conjuro)
Duración: 1 hora

Este conjuro le da a una criatura voluntaria que toques la capacidad de ver las cosas como realmente son. Mientras dura el conjuro, la criatura tiene vista verdadera, percibe las puertas mágicas escondidas mediante magia y puede ver en el Plano Etéreo, todo ello hasta una distancia de 120 pies.

VOLAR

Nivel 3, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una pluma del ala de cualquier pájaro)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Tocas a una criatura voluntaria. El objetivo consigue una velocidad volando de 60 pies mientras dura el conjuro. Cuando el conjuro termina, el objetivo cae si todavía está flotando, a menos que pueda detener la caída.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 4 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 3.

ZANCADA ARBÓREA

Nivel 5, conjuración

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Personal
Componentes: V, S
Duración: Concentración, hasta 1 minuto

Consigues la capacidad de entrar en un árbol y moverte desde ahí a otro árbol del mismo tipo que se encuentre a 500 pies o menos. Ambos árboles deben estar vivos y tener al menos el mismo tamaño que tú. Usando 5 pies de movimiento para entrar en un árbol, sabes instantáneamente la localización del resto de árboles del mismo tipo a 500 pies o menos. Como parte del movimiento, puedes pasar a uno de esos árboles o salir del árbol en el que estás. Usando otros 5 pies de movimiento, apareces en un lugar de tu elección a 5 pies o menos del árbol de destino. Si no te queda movimiento, apareces a 5 pies del árbol en el que entraste.

Puedes usar esta capacidad para teleportarte una vez por ronda mientras dure el conjuro. Debes terminar cada turno fuera de un árbol.

ZANCADA PRODIGIOSA

Nivel 1, transmutación

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: Toque
Componentes: V, S, M (una pizca de tierra)
Duración: 1 hora

Tocas a una criatura, cuya velocidad aumenta en 10 pies hasta que el conjuro termina.

En niveles superiores. Cuando lanzas este conjuro usando un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 1.

ZONA DE VERDAD

Nivel 2, encantamiento

Tiempo de lanzamiento: 1 acción
Alcance: 60 pies
Componentes: V, S
Duración: 10 minutos

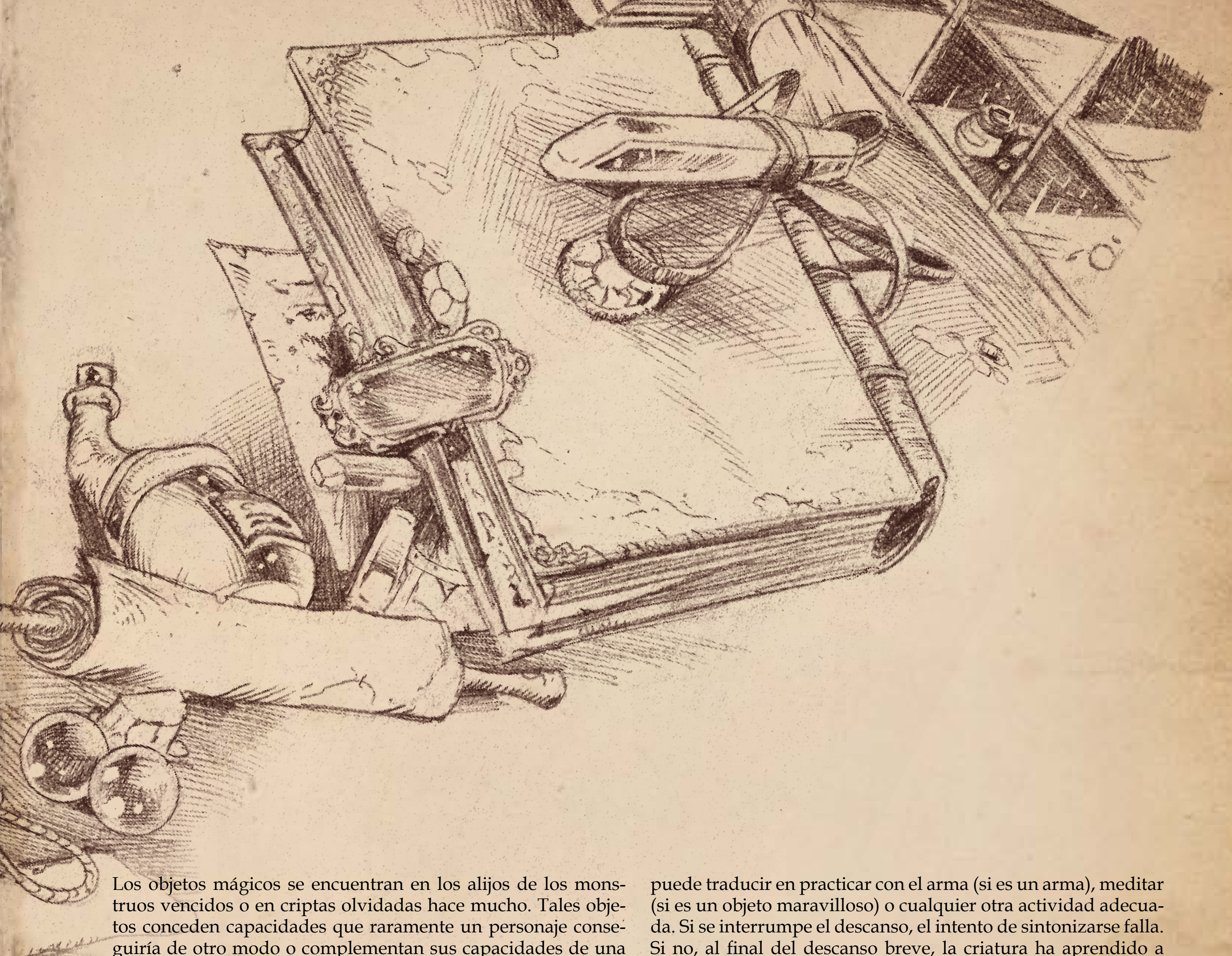
Creas una zona mágica que te protege del engaño en una esfera de 15 pies de radio cuyo centro es un punto de tu elección dentro del alcance. Hasta que el conjuro termine, toda criatura que entre en el área del conjuro por primera vez en un turno o que empiece su turno ahí debe hacer una tirada de salvación de Carisma. Si falla, no puede decir una mentira deliberadamente mientras se encuentre dentro del radio. Tú sabes si falla o tiene éxito en la tirada de salvación.

La criatura afectada se da cuenta del conjuro y puede evitar responder preguntas a las que normalmente respondería con una mentira. Tal criatura puede dar respuestas evasivas siempre y cuando se mantenga en los límites de la verdad.



Objetos mágicos





Los objetos mágicos se encuentran en los alijos de los monstruos vencidos o en criptas olvidadas hace mucho. Tales objetos conceden capacidades que raramente un personaje conseguiría de otro modo o complementan sus capacidades de una manera asombrosa.

Sintonización

Algunos objetos mágicos requieren que una criatura forme un vínculo con ellos antes de poder usar sus propiedades mágicas. Crear este vínculo se llama sintonización, y algunos objetos mágicos tienen un requisito para conseguirlo. Si el requisito es una clase, la criatura debe ser miembro de esa clase para sintonizarse con el objeto (si la clase lanza conjuros, un monstruo puede valer si tiene espacios de conjuro y usa la lista de conjuros de esa clase). Si el requisito es ser lanzador de conjuros, debe poder lanzar al menos un conjuro usando un rasgo o aspecto, no usando un objeto mágico o algo similar.

Sin sintonizarse con un objeto que requiere sintonización, una criatura solo obtiene sus beneficios no mágicos, a menos que su descripción indique lo contrario. Por ejemplo, un escudo mágico que requiere sintonizarse ofrece los beneficios de un escudo normal a una criatura que no esté sintonizada, pero no sus propiedades mágicas.

Sintonizarse con un objeto requiere dedicar un descanso breve a centrarse solamente en ese objeto mientras se está en contacto físico con él (no puede ser el mismo descanso que se dedica a aprender sus propiedades). Centrarse de este modo se puede traducir en practicar con el arma (si es un arma), meditar (si es un objeto maravilloso) o cualquier otra actividad adecuada. Si se interrumpe el descanso, el intento de sintonizarse falla. Si no, al final del descanso breve, la criatura ha aprendido a activar cualquier propiedad mágica del objeto, incluyendo palabras de mando.

Un objeto solo se puede sintonizar con una criatura a la vez, y la criatura no puede estar sintonizada con más de tres objetos mágicos al mismo tiempo. Cualquier intento de sintonizarse con un cuarto objeto falla; la criatura debe terminar su sintonización con otro objeto primero. Además, una criatura no puede sintonizarse con más de una copia de un objeto, por ejemplo, con más de un *anillo de protección* a la vez.

Una criatura deja de estar sintonizada con un objeto si deja de cumplir los requisitos para la sintonización, si el objeto ha estado a más de 100 pies de distancia durante al menos 24 horas, si la criatura muere o si otra criatura se sintoniza con el objeto. También se puede acabar con la sintonización voluntariamente dedicando otro descanso breve a centrarse en el objeto, a menos que el objeto esté maldito.

Llevar y empuñar objetos

Usar las propiedades de un objeto mágico puede exigir llevarlo puesto o empuñarlo. Un objeto mágico pensado para llevarlo puesto debe llevarse como está previsto: las botas van en los pies; los guantes, en las manos; los sombreros y los yelmos, en la cabeza; y los anillos, en los dedos. Una armadura mágica debe llevarse

puesta; un escudo, ajustado al brazo; y una capa, abrochada alrededor de los hombros. Un arma se debe empuñar.

En la mayoría de los casos, un objeto mágico pensado para llevarlo puesto le valdrá a cualquier criatura independientemente de su tamaño o su constitución. Muchas prendas de ropa mágica permiten ajustarlas fácilmente o se ajustan mágicamente ellas solas al portador. Sin embargo, hay excepciones. Si la historia sugiere una buena razón para que un objeto solo le venga a criaturas de un tamaño o una forma determinados, puedes decidir que no se ajusta. Por ejemplo, una armadura hecha por drows puede valerle solo a los elfos. Los enanos pueden crear objetos solo para gente con la altura y la forma de un enano.

Cuando un no humanoide intenta llevar un objeto, usa tu criterio para decidir si el objeto funciona como debería. Un anillo que se coloca en un tentáculo puede funcionar, pero un yuan-ti, con una cola similar a la de una serpiente en lugar de piernas, no puede llevar botas.

Varios objetos del mismo tipo

Usa el sentido común para determinar si se puede llevar más de un tipo de objeto dado. Normalmente un personaje no puede llevar más que un par de zapatos, una par de guantes o guanteletes, un par de brazales, una armadura, un objeto que se ponga en la cabeza y una capa. Puedes hacer excepciones: un personaje puede llevar una diadema debajo de un yelmo, por ejemplo, o una capa encima de otra.

Pares de objetos

Los objetos que son pares (como botas, brazales, guanteletes y guantes) solo otorgan beneficios si se llevan los dos objetos del par. Por ejemplo, un personaje que lleve una *bota de zancadas y brincos* en un pie y una *bota élfica* en el otro pie no se beneficia de ninguna de ellas.

Activar un objeto

Para activar algunos objetos mágicos es necesario que el usuario haga algo especial, como sujetar el objeto y pronunciar una palabra de mando. La descripción de cada categoría de objeto o de cada objeto individual detalla cómo se activa. Ciertos objetos usan las siguientes reglas para activarse.

Si un objeto requiere una acción para activarse, dicha acción no es una función de la acción de usar un objeto, así que no se puede usar un rasgo, como *Manos rápidas* del pícaro, para activarlo.

Palabra de mando

Una palabra de mando es una palabra o una frase que se debe decir para que un objeto funcione. Un objeto mágico que requiere una palabra de mando no se puede activar donde no se pueden producir sonidos, como en el área del conjuro *Silencio.*

Consumibles

Algunos objetos se agotan al activarse: una poción o un elixir se beben, un ungüento se aplica sobre la piel, las letras se desvanecen de un pergamino al leerlo. Una vez se usan, los objetos consumibles pierden su magia.

Conjuros

Algunos objetos mágicos permiten que el usuario lance un conjuro. Este se lanza a su nivel más bajo, no gasta ningún espacio de conjuro y no requiere componentes, a menos que la descripción del objeto indique lo contrario. El conjuro tiene su tiempo de lanzamiento, alcance y duración habituales, y el usuario debe concentrarse si el conjuro requiere concentración. Algunos objetos, como las pociones, ignoran la parte de lanzar el conjuro y confieren sus efectos directamente, con su duración habitual. Otros son una excepción y cambian el tiempo de lanzamiento, la duración u otras partes del conjuro.

Algunos objetos mágicos, como ciertos bastones, pueden requerir que uses tu propia característica para lanzar conjuros cuando lances un conjuro con ellos. Si tienes más de una característica para lanzar conjuros, elige cuál usas con el objeto. Si no tienes una característica para lanzar conjuros (quizás eres un pícaro con el rasgo *Usar objetos mágicos*), tu modificador por característica para lanzar conjuros es +0 para el objeto y se aplica tu bonificador por competencia.

Cargas

Algunos objetos mágicos tienen cargas que se deben gastar para activar sus propiedades. El número de cargas que le quedan a un objeto se revela cuando se lanza el conjuro *Identificar,* así como cuando una criatura se sintoniza con él. Además, cuando un objeto recupera cargas, la criatura sintonizada con él sabe cuántas cargas ha recuperado.

Listado de objetos mágicos

Los objetos mágicos están listados en orden alfabético. Cada descripción indica el nombre del objeto, su categoría, su rareza y sus propiedades mágicas.

ABANICO DE VIENTO

Objeto maravilloso, poco común

Mientras sujetas este abanico, puedes usar una acción para lanzar con él el conjuro *Ráfaga de viento* (salvación CD 13). Una vez se utiliza, el abanico no se debe volver a usar hasta el siguiente amanecer. Cada vez que se vuelva a usar antes de ese momento, tiene un 20 % de probabilidades acumulativas de no funcionar y convertirse en un montón de harapos inservibles y sin magia.

AGUJERO PORTÁTIL

Objeto maravilloso, raro

Esta delicada tela negra, suave como la seda, está doblada y tiene el tamaño de un pañuelo. Cuando se desdobla, es una tela circular de 6 pies de diámetro.

Puedes usar una acción para desdoblar el agujero portátil y colocarlo sobre o contra una superficie sólida, donde crea un agujero extradimensional de 10 pies de profundidad. El espacio cilíndrico que hay dentro del agujero existe en un plano diferente, así que no se puede usar para crear pasajes abiertos. Cualquier criatura que esté dentro del agujero portátil puede salir de él escalando.

Puedes usar una acción para cerrar el agujero portátil cogiendo el borde de la tela y doblándola. Al hacerlo, el agujero se cierra y cualquier criatura u objeto que haya dentro se queda en el espacio extradimensional. No importa lo que haya dentro, el agujero no pesa prácticamente nada.

Si el agujero está doblado, una criatura que esté dentro del espacio extradimensional puede usar una acción para hacer una prueba de Fuerza CD 20. Si tiene éxito, la criatura sale a la fuerza y aparece a 5 pies o menos del agujero portátil o de la criatura que lo transporte. Una criatura que necesita respirar puede sobrevivir hasta 10 minutos dentro del agujero. Después de ese tiempo, empieza a ahogarse.

Colocar el agujero portátil dentro de un espacio extradimensional creado por una *bolsa de contención,* una *mochila práctica* o un objeto similar destruye inmediatamente ambos objetos y abre un portal al Plano Astral donde se colocó uno dentro del otro. Cualquier criatura que se encuentre a 10 pies o menos del portal es transportada a una localización aleatoria del Plano Astral. Luego el portal se cierra. El portal es de una sola dirección y no se puede volver a abrir.

ALAS DE VUELO

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Mientras llevas esta capa, puedes usar una acción para decir su palabra de mando. Esto hace que la capa se convierta en un par de alas de murciélago o de pájaro que surgen de tu espalda durante 1 hora o hasta que repitas la palabra de mando como acción. Las alas te dan una velocidad volando de 60 pies. Cuando desaparecen, no puedes volver a usarlas durante 1d12 horas.

ALFOMBRA VOLADORA

Objeto maravilloso, muy raro

Puedes decir la palabra de mando de la alfombra como acción para hacer que planee y vuele. Se mueve de acuerdo a las direcciones que dices, siempre y cuando estés a 30 pies o menos de ella.

Hay cuatro tamaños de *alfombras voladoras.* El director de juego elige el tamaño de tu alfombra o lo determina al azar.

1d100	Tamaño	Capacidad	Velocidad volando
01-20	3×5 pies	200 libras	80 pies
21-55	4×6 pies	400 libras	60 pies
56-80	5×7 pies	600 libras	40 pies
81-100	6×9 pies	800 libras	30 pies

Una alfombra puede llevar hasta el doble del peso que se indica en la tabla, pero su velocidad se reduce a la mitad si supera su capacidad habitual.

ALJABA EFICIENTE

Objeto maravilloso, poco común

Cada uno de los tres compartimentos de la aljaba conecta con un espacio extradimensional que le permite contener distintos objetos sin llegar a pesar más de 2 libras. El compartimento más pequeño puede contener hasta 60 flechas, virotes u objetos similares. El compartimento mediano puede contener hasta 18 jabalinas u objetos similares. El compartimento más grande puede contener hasta 6 objetos largos, como arcos, bastones o lanzas.

Puedes sacar cualquier objeto que contenga la aljaba como si lo hicieras de una aljaba o una vaina normales.

AMULETO CONTRA DETECCIÓN Y LOCALIZACIÓN

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)

Mientras llevas este amuleto, no puedes ser el objetivo de la adivinación mágica ni ser percibido a través de sensores de escudriñamiento mágico.

AMULETO DE LOS PLANOS

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Mientras llevas este amuleto, puedes usar una acción para nombrar un lugar con el que estés familiarizado en otro plano de existencia. Después, haz una prueba de Inteligencia CD 15. Si tienes éxito, puedes lanzar el conjuro *Desplazamiento de plano.* Si fallas, tú y todas las criaturas y objetos que se encuentren a 15 pies o menos de ti viajáis a un destino aleatorio. Tira 1d100: si sacas 1-60, viajáis a un lugar aleatorio del plano que nombras; si sacas 61-100, viajáis a un plano de existencia determinado al azar.

AMULETO DE SALUD

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Tu puntuación de Constitución es 19 mientras llevas este amuleto. No tiene efecto sobre ti si tu Constitución ya es 19 o superior.

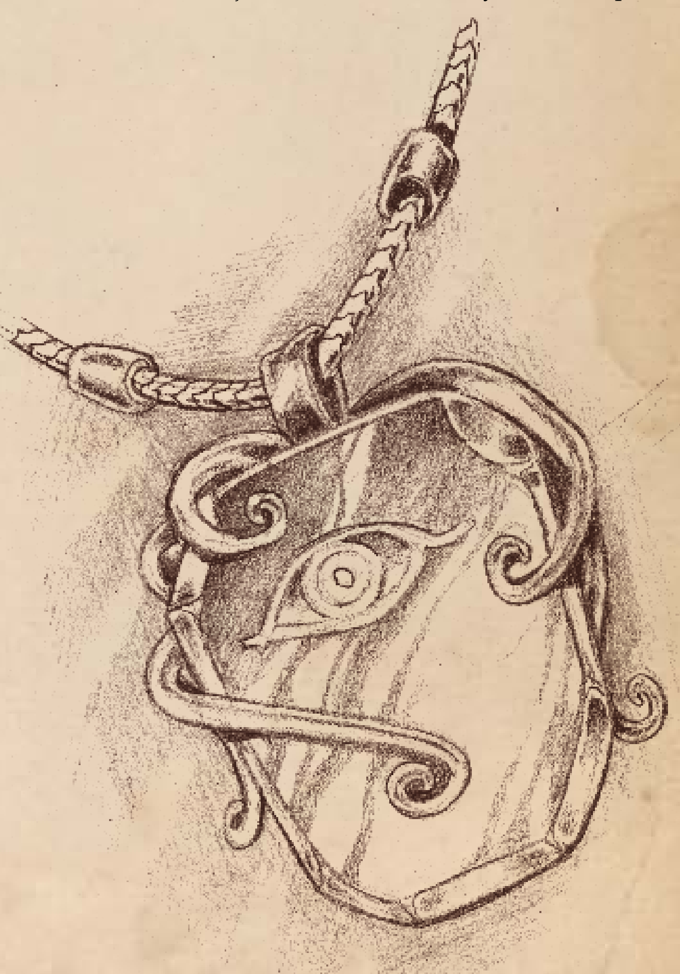
ANILLO DE ALMACENAR CONJURO

Anillo, raro (requiere sintonización)

Este anillo almacena los conjuros que se lanzan sobre él y los conserva hasta que el usuario sintonizado los usa. El anillo puede almacenar hasta 5 niveles de conjuros a la vez. Cuando te lo encuentras, contiene 1d6−1 niveles de conjuros almacenados que elija el director de juego.

Cualquier criatura puede lanzar un conjuro de nivel 1 a 5 sobre el anillo tocándolo durante el lanzamiento. El conjuro no tiene efecto, sino que queda almacenado en el anillo. Si el anillo no puede almacenar el conjuro, este se gasta sin surtir efecto. El nivel del espacio de conjuro utilizado para lanzarlo determina cuánto espacio usa.

Mientras lleves este anillo, puedes lanzar cualquier conjuro que haya almacenado en él. Este conjuro usa el espacio de conjuro, la CD de salvación, el bonificador al ataque y la característica para lanzar conjuros del lanzador original, pero por todo lo demás se trata como si tú lanzaras el conjuro. El conjuro que se lanza con el anillo deja de estar almacenado y libera el espacio.



ANILLO DE CAER COMO UNA PLUMA

Anillo, raro (requiere sintonización)

Cuando te caes mientras llevas este anillo, desciendes 60 pies por ronda y no recibes daño de la caída.

ANILLO DE CALOR

Anillo, poco común (requiere sintonización)

Mientras llevas este anillo, tienes resistencia al daño por frío. Además, tú y todos los objetos que llevas y transportas no reciben daño por temperaturas de hasta −50 grados Fahrenheit.

ANILLO DE CAMINAR SOBRE LAS AGUAS

Anillo, poco común

Mientras llevas este anillo, puedes mantenerte en pie y moverte por cualquier superficie líquida como si fuera suelo sólido.

ANILLO DE COMANDAR ELEMENTALES

Anillo, legendario (requiere sintonización)

Este anillo está vinculado a uno de los cuatro Planos Elementales. El director de juego elige a cuál o lo determina al azar.

Mientras llevas este anillo, tienes ventaja en las tiradas de ataque que hagas contra elementales del plano vinculado y ellos tienen desventaja en las tiradas de ataque que hagan contra ti. Además, tienes acceso a propiedades basadas en el plano vinculado.

El anillo tiene 5 cargas. Recupera 1d4+1 cargas cada amanecer. Los conjuros que se lancen con el conjuro tienen CD de salvación 17.

Anillo de mando de elemental de aire. Puedes gastar 2 de las cargas del anillo para lanzar el conjuro *Dominar monstruo* sobre un elemental de aire. Además, cuando caes, desciendes 60 pies por ronda y no recibes daño de la caída. También hablas y entiendes aurano.

Si ayudas a matar a un elemental de aire mientras estás sintonizado con el anillo, adquieres las siguientes propiedades adicionales:

- Tienes resistencia al daño por relámpago.
- Tienes una velocidad volando igual a tu velocidad caminando y puedes flotar.
- Puedes lanzar los siguientes conjuros con el anillo, gastando el número necesario de cargas: *Muro de viento* (1 carga), *Ráfaga de viento* (2 cargas) y *Relámpago zigzagueante* (3 cargas).

Anillo de mando de elemental de tierra. Puedes gastar 2 de las cargas del anillo para lanzar el conjuro *Dominar monstruo* sobre un elemental de tierra. Además, puedes moverte en terreno difícil compuesto por escombros, rocas y tierra como si fuera terreno normal. También puedes hablar y entender terrano.

Si ayudas a matar a un elemental de tierra mientras estás sintonizado con el anillo, adquieres las siguientes propiedades adicionales:

- Tienes resistencia al daño por ácido.
- Puedes moverte a través de la tierra sólida o de la roca como si fuera terreno difícil. Si terminas tu turno ahí, eres empujado al lugar sin ocupar que esté más cerca del último lugar que ocupaste.
- Puedes lanzar los siguientes conjuros con el anillo, gastando el número de cargas necesarias: *Muro de piedra* (3 cargas), *Piel de piedra* (3 cargas) y *Transformar piedra* (2 cargas).

Anillo de mando de elemental de fuego. Puedes gastar 2 de las cargas del anillo para lanzar el conjuro *Dominar monstruo* sobre un elemental de fuego. Además, tienes resistencia al daño por fuego. También puedes hablar y entender ígneo.

Si ayudas a matar a un elemental de fuego mientras estás sintonizado con el anillo, adquieres las siguientes propiedades adicionales:

- Eres inmune al daño por fuego.
- Puedes lanzar los siguientes conjuros con el anillo, gastando el número de cargas necesarias: *Bola de fuego* (2 cargas), *Manos ardientes* (1 carga) y *Muro de fuego* (3 cargas).

Anillo de mando de elemental de agua. Puedes gastar 2 de las cargas del anillo para lanzar el conjuro *Dominar monstruo* sobre un elemental de agua. Además, puedes permanecer de pie y andar por superficies líquidas como si fueran suelo sólido. También puedes hablar y entender aquano.

Si ayudas a matar a un elemental de agua mientras estás sintonizado con el anillo, adquieres las siguientes propiedades adicionales:

- Puedes respirar debajo del agua y tienes una velocidad nadando igual a tu velocidad caminando.
- Puedes lanzar los siguientes conjuros con el anillo, gastando el número de cargas necesarias: *Controlar las aguas* (3 cargas), *Crear o destruir agua* (1 carga), *Muro de hielo* (3 cargas) y *Tormenta de hielo* (2 cargas).

ANILLO DE CONVOCAR DJINNI

Anillo, legendario (requiere sintonización)

Mientras llevas este anillo, puedes decir su palabra de mando como acción para convocar a un djinni en particular del Plano Elemental del Aire. El djinni aparece en un lugar sin ocupar que elijas que se encuentre a 120 pies o menos de ti, donde permanece mientras sigas concentrado (como si fuera un conjuro), hasta un máximo de 1 hora o hasta que sus puntos de golpe se reduzcan a 0. Luego regresa a su plano natal.

Mientras está convocado, el djinni es amistoso hacia ti y tus compañeros. Obedece cualquier orden que le des, sin importar el idioma que uses. Si no le das ninguna orden, el djinni se defiende contra los atacantes, pero no realiza ninguna otra acción.

Después de que el djinni se marche, no se puede volver a convocar hasta que no pasen 24 horas. El anillo se vuelve no mágico si el djinni muere.

ANILLO DE ESCUDO MENTAL

Anillo, poco común (requiere sintonización)

Mientras llevas este anillo, eres inmune a la magia que permite que otras criaturas te lean la mente, determinen si estás mintiendo, sepan tu alineamiento o conozcan tu tipo de criatura. Las criaturas pueden comunicarse telepáticamente contigo solo si tú lo permites.

Puedes usar una acción para hacer que el anillo se vuelva invisible hasta que uses otra acción para volverlo visible, hasta que te quites el anillo o hasta que mueras.

Si mueres mientras llevas el anillo, tu alma entra en él, a menos que ya albergue un alma. Puedes quedarte en el anillo o marcharte al otro mundo. Mientras tu alma esté en el anillo, puedes comunicarte telepáticamente con cualquier criatura que lo lleve, la cual no puede evitar esta comunicación telepática.

ANILLO DE ESTRELLAS FUGACES

Anillo, muy raro (requiere sintonización al aire libre por la noche)

Mientras llevas este anillo en luz tenue o en la oscuridad, puedes lanzar *Luces danzantes* y *Luz* con él a voluntad. Lanzar cualquiera de los dos conjuros con el anillo requiere una acción.

El anillo tiene 6 cargas para las siguientes propiedades y recupera 1d6 cargas cada amanecer.

Fuego feérico. Puedes gastar 1 carga como acción para lanzar *Fuego feérico* con el anillo.

Bola de relámpagos. Puedes gastar 2 cargas como acción para crear de una a cuatro esferas de relámpagos de 3 pies de diámetro. Cuantas más esferas creas, menos poderosa es cada una.

Cada esfera aparece en un espacio sin ocupar que puedas ver a 120 pies o menos de ti. Las esferas duran mientras mantengas la concentración (como si fuera un conjuro), hasta 1 minuto. Cada esfera emite luz tenue en un radio de 30 pies.

Como acción adicional, puedes mover cada esfera hasta 30 pies, pero no a más de 120 pies de ti. Cuando una criatura que no seas tú se acerque a 5 pies o menos de una esfera, esta descarga rayos sobre la criatura y desaparece. Dicha criatura debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15. Si falla, recibe daño por relámpago de acuerdo al número de esferas que hayas creado.

Esferas	Daño por relámpago
4	2d4
3	2d6
2	5d4
1	4d12

Estrellas fugaces. Puedes gastar de 1 a 3 cargas como acción. Por cada carga que gastes, lanzas una mota de luz brillante desde el anillo a un punto que puedas ver a 60 pies o menos de ti. Toda criatura que se encuentre en un cubo de 15 pies cuyo origen sea ese punto recibe una lluvia de chispas y debe hacer una tirada de salvación de Destreza; si falla, recibe 5d4 puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad.

ANILLO DE EVASIÓN

Anillo, raro (requiere sintonización)

Este anillo tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas cada amanecer. Cuando fallas una tirada de salvación de Destreza mientras lo llevas, puedes usar tu reacción y gastar 1 carga para tener éxito en su lugar.

ANILLO DE INFLUENCIA ANIMAL

Anillo, raro

Este anillo tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas cada amanecer. Mientras llevas el anillo, puedes usar una acción para gastar 1 carga y lanzar uno de los siguientes conjuros:

- *Amistad con los animales* (salvación CD 13)
- *Miedo* (salvación CD 13), eligiendo como objetivo solo a bestias que tengan Inteligencia 3 o menos
- *Hablar con los animales*

ANILLO DE INVISIBILIDAD

Anillo, legendario (requiere sintonización)

Mientras llevas este anillo, puedes hacerte invisible como acción. Cualquier cosa que lleves puesta o que transportes se vuelve invisible contigo. Permaneces invisible hasta que te quitas el anillo, hasta que ataques o lances un conjuro, o hasta que uses una acción adicional para volverte visible de nuevo.

ANILLO DE LIBERTAD DE ACCIÓN

Anillo, raro (requiere sintonización)

Mientras llevas este anillo, el terreno difícil no te cuesta movimiento adicional. Además, la magia no puede ni reducir tu velocidad ni hacer que te quedes paralizado o apresado.



ANILLO DE NADAR

Anillo, poco común

Tienes una velocidad nadando de 40 pies mientras llevas este anillo.

ANILLO DE PROTECCIÓN

Anillo, raro (requiere sintonización)

Consigues un bonificador de +1 a la CA y a las tiradas de salvación mientras llevas este anillo.

ANILLO DE REGENERACIÓN

Anillo, muy raro (requiere sintonización)

Mientras llevas este anillo, recuperas 1d6 puntos de golpe cada 10 minutos, siempre y cuando tengas al menos 1 punto de golpe. Si pierdes una parte del cuerpo, el anillo hace que vuelva a crecer y que vuelva a tener funcionalidad total 1d6+1 días después si tienes al menos 1 punto de golpe todo el tiempo.

ANILLO DE RESISTENCIA

Anillo, raro (requiere sintonización)

Tienes resistencia a un tipo de daño mientras llevas este anillo. La gema del anillo indica el tipo, el cual elige o determina al azar el director de juego.

1d10	Tipo de daño	Gema
1	Ácido	Perla
2	Frío	Turmalina
3	Fuego	Granate
4	Fuerza	Zafiro
5	Necrótico	Azabache
6	Psíquico	Jade
7	Radiante	Topacio
8	Relámpago	Cuarzo citrino
9	Trueno	Espinela
10	Veneno	Amatista

ANILLO DE RETORNAR CONJUROS

Anillo, legendario (requiere sintonización)

Mientras llevas este anillo, tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas contra cualquier conjuro que solo te tenga como objetivo a ti (y no en un área de efecto). Además, si sacas 20 en el dado y el nivel del conjuro es 7 o menos, el conjuro no tiene efecto en ti y, en su lugar, toma como objetivo al lanzador, usando su mismo espacio de nivel, la CD de salvación, el bonificador al ataque y la característica para lanzar conjuros.

ANILLO DE SALTAR

Anillo, poco común (requiere sintonización)

Mientras llevas este anillo, puedes lanzar el conjuro *Salto* con él como acción adicional a voluntad, pero solo puedes elegirte como objetivo a ti mismo cuando lo hagas.

ANILLO DE TELECINESIS

Anillo, muy raro (requiere sintonización)

Mientras llevas este anillo, puedes lanzar el conjuro *Telecinesis* a voluntad, pero solo puedes elegir como objetivo objetos que nadie lleve puestos ni transporte.

ANILLO DE TRES DESEOS

Anillo, legendario

Mientras llevas este anillo, puedes usar una acción para gastar de 1 a 3 cagas para lanzar con él el conjuro *Deseo*. El anillo deja de ser mágico cuando usas su última carga.

ANILLO DE VISIÓN DE RAYOS X

Anillo, raro (requiere sintonización)

Mientras llevas este anillo puedes usar una acción para decir su palabra de mando. Cuando lo hagas, puedes ver a través de la materia sólida durante 1 minuto. Esta visión tiene un radio de 30 pies. Para ti, los objetos sólidos que se encuentren dentro de ese radio parecen transparentes y permiten que la luz los atraviese. La visión puede penetrar 1 pie de piedra, 1 pulgada de metal común o hasta 3 pies de madera o tierra. Más sustancia de ese tipo bloquea la visión, igual que lo hace una lámina de plomo.

Cuando vuelvas a usar el anillo antes de terminar un descanso prolongado, debes superar una tirada de salvación CD 15 para no recibir un nivel de agotamiento.

ANILLO DEL ARIETE

Anillo, raro (requiere sintonización)

Este anillo tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas cada amanecer. Mientras llevas el anillo, puedes usar una acción para gastar de 1 a 3 cargas para atacar a una criatura que puedas ver a 60 pies o menos de ti. El anillo crea un ariete espectral que hace su tirada de ataque con un bonificador de +7. Si impacta, por cada una de las cargas que hayas gastado, el objetivo recibe 2d10 puntos de daño por fuerza y es empujado 5 pies lejos de ti.

De manera alternativa, puedes gastar de 1 a 3 cargas del anillo como acción para intentar romper un objeto que puedas ver a 60 pies o menos de ti y que nadie lleve puesto ni transporte. El anillo hace una prueba de Fuerza con un bonificador de +5 por cada carga que hayas gastado.

APARATO DEL CANGREJO

Objeto maravilloso, legendario

Al principio, este objeto parece un barril de hierro Grande y cerrado que pesa 500 libras. El barril tiene un pestillo escondido que se puede encontrar si se supera una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20. Levantar el asa abre una trampilla en un extremo del barril que permite que dos criaturas Medianas o más pequeñas entren dentro. Al fondo hay una fila de diez palancas, cada una de las cuales se encuentra en una posición neutral, que se pueden mover hacia arriba o hacia abajo. Cuando se usan ciertas palancas, el aparato se transforma en una especie de cangrejo gigante.

El aparato del cangrejo es un objeto Grande con las siguientes estadísticas:

Clase de Armadura: 20

Puntos de golpe: 200

Velocidad: 30 pies caminando, 30 pies nadando (o 0 pies para ambos si no tiene la cola y las patas extendidas)

Inmunidades al daño: Veneno, psíquico

Para usarlo como vehículo, el aparato necesita un piloto. Mientras que la trampilla del aparato está cerrada, el compartimento es hermético y tiene aire suficiente para respirar durante 10 horas, dividido por el número de criaturas que respiran que haya dentro.

El aparato flota en el agua y puede sumergirse a una profundidad de 900 pies. Por debajo de eso, el vehículo recibe 2d6 puntos de daño contundente por minuto debido a la presión.

Una criatura que se encuentre en el compartimento puede usar una acción para mover arriba o abajo hasta dos palancas del aparato. Después de cada uso, la palanca vuelve a su posición

neutra. Cada palanca, de izquierda a derecha, funciona como se muestra en la tabla de palancas del aparato del cangrejo.

Palancas del aparato del cangrejo

Palanca	Arriba	Abajo
1	Extender patas y cola, lo que permite que el aparato camine y nade.	Encoger patas y cola, lo que reduce la velocidad del aparato a 0 y hace que sea incapaz de beneficiarse de bonificadores a la velocidad.
2	La ventana delantera se abre.	La ventana delantera se cierra.
3	Las ventanas laterales se abren (dos en cada lateral).	Las ventanas laterales se cierran (dos en cada lateral).
4	Surgen dos pinzas de la parte delantera del aparato.	Las pinzas se encogen.
5	Cada pinza extendida hace el siguiente ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 5 pies, 1 objetivo. Impacto: 7 (2d6) daño contundente.	Cada pinza extendida hace el siguiente ataque de arma cuerpo a cuerpo: +8 al ataque, alcance 5 pies, 1 objetivo. Impacto: el objetivo está agarrado (escapar CD 15).
6	El aparato camina o nada hacia delante.	El aparato camina o nada hacia atrás.
7	El aparato gira 90 grados a la izquierda.	El aparato gira 90 grados a la derecha.
8	Unos dispositivos de luz similares a ojos emiten luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue en los siguientes 30 pies.	La luz se apaga.
9	El aparato se sumerge hasta 20 pies en un líquido.	El aparato emerge hasta 20 pies de un líquido.
10	El pestillo trasero se abre.	El pestillo trasero se cierra.

ARCO JURAMENTADO

Arma (arco largo), muy rara (requiere sintonización)

Cuando disparas una flecha con este arco, este susurra en élfico: «Rápida derrota para mis enemigos». Cuando usas esta arma para hacer un ataque a distancia, como frase de mando puedes decir: «Muerte rápida para aquellos que me hayan contrariado». El objetivo de tu ataque pasa a ser tu enemigo juramentado hasta que muera o hasta el amanecer de siete días después. Solo puedes tener un enemigo juramentado como este a la vez. Cuando tu enemigo juramentado muere, puedes elegir uno nuevo después del siguiente amanecer.

Cuando haces una tirada de ataque a distancia con esta arma contra tu enemigo juramentado, tienes ventaja en la tirada. Además, tu objetivo no consigue ningún beneficio debido a la cobertura a menos que sea cobertura total, y tú no sufres desventaja debido a la distancia larga. Si el ataque impacta, tu enemigo juramentado recibe 3d6 puntos de daño perforante adicional.

Mientras tu enemigo juramentado viva, tienes desventaja en las tiradas de ataque que hagas con otras armas.



ARMA MALICIOSA

Arma (cualquiera), rara

Cuando saques un 20 en una tirada de ataque que hagas con esta arma mágica, tu golpe crítico inflige 2d6 puntos de daño adicional del tipo de daño del arma.

ARMA +1, +2 O +3

Arma (cualquiera), poco común (+1), rara (+2) o muy rara (+3)

Tienes un bonificador a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica. El bonificador viene determinado por la rareza del arma.

ARMADURA DE ADAMANTINA

Armadura (intermedia o pesada, pero no de pieles), poco común

Esta armadura está reforzada con adamantina, una de las sustancias más duras que existen. Mientras la llevas puesta, cualquier golpe crítico que se haga contra ti se convierte en un golpe normal.

ARMADURA DE INVULNERABILIDAD

Armadura (placas), legendaria (requiere sintonización)

Tienes resistencia al daño no mágico mientras llevas esta armadura. Además, puedes usar una acción para volverte inmune al daño no mágico durante 10 minutos o hasta que no lleves la armadura. Una vez uses esta acción especial, no se puede volver a usar hasta el siguiente amanecer.

ARMADURA DE MITHRIL

Armadura (intermedia o pesada, pero no pieles), poco común

El mithril es un metal ligero y flexible. Un camisote de malla o una coraza de mithril se puede llevar debajo de la ropa normal. Cuando normalmente la armadura impone desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) o tiene un requisito de Fuerza, la versión de mithril no.

ARMADURA DE PLACAS DE ETEREIDAD

Armadura (placas), legendaria (requiere sintonización)

Mientras llevas esta armadura, puedes decir su palabra de mando como acción para conseguir el efecto del conjuro Etereidad, el cual dura 10 minutos, hasta que te quites la armadura o hasta que uses una acción para volver a decir la palabra de mando. Esta propiedad de la armadura no se puede volver a usar hasta el siguiente amanecer.

ARMADURA DE PLACAS ENANA

Armadura (placas), muy raro

Mientras llevas esta armadura, consigues un bonificador de +2 a la CA. Además, si un efecto te mueve contra tu voluntad por el suelo, puedes usar tu reacción para reducir la distancia que te mueves hasta 10 pies.

ARMADURA DE RESISTENCIA

Armadura (ligera, intermedia o pesada), rara (requiere sintonización)

Tienes resistencia a un tipo de daño mientras llevas esta armadura. El director de juego elige el tipo o determina al azar una de las siguientes opciones.

1d10	Tipo de daño
1	Ácido
2	Frío
3	Fuego
4	Fuerza
5	Relámpago
6	Necrótico
7	Veneno
8	Psíquico
9	Radiante
10	Trueno



ARMADURA DE VULNERABILIDAD

Armadura (placas), rara (requiere sintonización)

Mientras llevas esta armadura, tienes resistencia a uno de los siguiente tipos de daño: contundente, perforante o cortante. El director de juego elige el tipo o lo determina al azar.

Maldición. Esta armadura está maldita, un hecho que solo se revela cuando se le lanza el conjuro *Identificar* o cuando te sintonizas con ella. Sintonizarte con la armadura te maldice hasta que seas el objetivo del conjuro *Quitar maldición* o una magia similar; quitarse la armadura no termina con la maldición. Mientras estás maldito, eres vulnerable a dos de los tres tipos de daño asociados con la armadura para los que no proporciona resistencia.

ARMADURA DEMONÍACA

Armadura (placas), muy rara (requiere sintonización)

Mientras llevas esta armadura, consigues un bonificador de +1 a la CA, y puedes entender y hablar abismal. Además, los guanteletes con garras de la armadura convierten tus golpes sin armas que hagas con las manos en armas mágicas que infligen daño cortante, con un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño, y 1d8 como dado de daño.

Maldición. Cuando te pones esta armadura maldita, no puedes quitártela a menos que seas el objetivo del conjuro *Quitar maldición* o de una magia similar. Mientras llevas la armadura, tienes desventaja en las tiradas de ataque que hagas contra demonios y en las tiradas de salvación contra conjuros y capacidades especiales.

ARMADURA ENCANTADA DE CUERO ENDURECIDO

Armadura (cuero endurecido), rara

Mientras llevas esta armadura, consigues un bonificador de +1 a la CA. También puedes usar una acción adicional para decir la palabra de mando de la armadura y hacer que asuma la apariencia de un conjunto de ropa normal o algún otro tipo de armadura. Tú decides cuál es su apariencia, incluyendo el color, el estilo y los accesorios, pero la armadura mantiene su constitución y su peso normal. La apariencia ilusoria dura hasta que uses esta propiedad de nuevo o hasta que te quites la armadura.

ARMADURA +1, +2 O +3

Armadura (ligera, intermedia o pesada), rara (+1), muy rara (+2) o legendaria (+3)

Mientras llevas esta armadura, tienes un bonificador a la CA determinado por su rareza.

BABUCHAS DE TREPAR CUAL ARÁCNIDO

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)

Mientras llevas este ligero calzado, puedes moverte hacia arriba, hacia abajo y en horizontal en superficies verticales y bocabajo en techos mientras tengas las manos libres. Tienes una velocidad escalando igual a tu velocidad caminando. Sin embargo, las babuchas no te permiten moverte por una superficie resbaladiza, como una superficie cubierta de hielo o de aceite.

BANDAS DE HIERRO DE NEUTRALIZAR

Objeto maravilloso, raro

Esta esfera de hierro oxidado tiene un diámetro de 3 pulgadas y pesa 1 libra. Puedes usar una acción para decir la palabra de mando y lanzar la esfera a una criatura Enorme o más pequeña que puedas ver a 60 pies o menos de ti. Mientras la esfera se mueve por el área, se abre en una maraña de bandas de metal.

Haz una tirada de ataque a distancia con un bonificador al ataque igual a tu modificador por Destreza + tu bonificador por competencia. Si impactas, el objeto queda apresado hasta que uses una acción adicional para pronunciar de nuevo la palabra de mando y liberarlo. Hacerlo o fallar el ataque hace que las bandas se contraigan y vuelvan a convertirse en una esfera.

Una criatura, incluida la que está apresada, puede usar una acción para hacer una prueba de Fuerza CD 20 y romper las bandas de hierro. Si tiene éxito, el objeto se destruye y la criatura apresada se libera. Si falla, cualquier intento posterior que haga falla automáticamente hasta que no hayan pasado 24 horas.

Una vez se usan las bandas, no se pueden volver a usar hasta el siguiente amanecer.

BARAJA DE ILUSIONES

Objeto maravilloso, poco común

Esta caja contiene un conjunto de cartas de pergamino. La baraja completa tiene 34 cartas. A una baraja que se encuentre como tesoro normalmente le faltan 1d20−1 cartas.

La magia de la baraja solo funciona si las cartas se reparten al azar (puedes usar una baraja inglesa alterada para simular este objeto). Puedes usar una acción para sacar una carta al azar de la baraja y arrojarla al suelo en un punto que se encuentre a 30 pies o menos de ti. Una ilusión de una o más criaturas se forma alrededor de la carta que has tirado y permanece hasta que se disipan. Una criatura ilusoria parece real, tiene el tamaño adecuado y se comporta como si fuera una criatura real, excepto porque no puede infligir daño. Mientras estés a 120 pies o menos de la criatura ilusoria y puedas verla, puedes usar una acción para moverla mágicamente a cualquier lugar a 30 pies o menos de la carta. Cualquier interacción física con la criatura ilusoria revela que es una ilusión, dado que los objetos pueden atravesarla. Alguien que use una acción para inspeccionarla visualmente la identificará como una ilusión si supera una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15. Entonces la criatura parece translúcida.

La ilusión dura hasta que se mueve la carta o hasta que la ilusión de disipa. Cuando la ilusión termina, la imagen de esta carta desaparece y no se puede volver a usar.

Carta de juego	Ilusión
As de corazones	Dragón rojo
Rey de corazones	Caballero y cuatro guardias
Reina de corazones	Súcubo o íncubo
Sota de corazones	Druida
Diez de corazones	Gigante de las nubes
Nueve de corazones	Ettin
Ocho de corazones	Osgo
Dos de corazones	Trasgo
As de diamantes	Contemplador
Rey de diamantes	Archimago y aprendiz de mago
Reina de diamantes	Saga nocturna
Sota de diamantes	Asesino
Diez de diamantes	Gigante del fuego
Nueve de diamantes	Ogro hechicero
Ocho de diamantes	Gnoll
Dos de diamantes	Kóbold
As de picas	Liche
Rey de picas	Sacerdote y dos acólitos
Reina de picas	Medusa
Sota de picas	Veterano
Diez de picas	Gigante de escarcha
Nueve de picas	Troll
Ocho de picas	Gran trasgo
Dos de picas	Trasgo
As de tréboles	Gólem de hierro
Rey de tréboles	Capitán bandido y tres bandidos
Reina de tréboles	Erinias
Sota de tréboles	Berserker
Diez de tréboles	Gigante de las colinas
Nueve de tréboles	Ogro
Ocho de tréboles	Orco
Dos de tréboles	Kóbold
Jokers (2)	Tú (el dueño de la baraja)

BARAJA DE MÚLTIPLES COSAS

Objeto maravilloso, legendario

Esta baraja, que normalmente se encuentra en una caja o en un saquito, contiene varias cartas hechas en marfil o vitela. La mayoría (75 %) de estas barajas solo tienen 13 cartas, pero el resto tienen 22.

Antes de sacar una carta, debes decir en voz alta cuántas cartas pretendes sacar y luego cogerlas al azar (puedes usar una baraja de cartas inglesa o del tarot alterada). Las cartas que

saques de más no tienen efecto. En cuanto saques una carta del mazo, su magia surte efecto. No debe pasar más de 1 hora desde que sacas una carta hasta que sacas otra. Si no consigues sacar el número elegido, las cartas restantes surgen de la baraja ellas solas y surten efecto todas a la vez.

Cuando se ha sacado una carta, esta se desvanece. A menos que la carta sea el Loco o el Joker, la carta reaparece en el mazo, lo que hace posible que una misma carta se saque dos veces.

Carta de juego	Carta
As de diamantes	Visir
Rey de diamantes	Sol
Reina de diamantes	Luna
Sota de diamantes	Estrella
Dos de diamantes	Cometa*
As de corazones	Los Hados*
Rey de corazones	Trono
Reina de corazones	Llave
Sota de corazones	Caballero
Dos de corazones	Gema*
As de tréboles	Garras*
Rey de tréboles	El Vacío
Reina de tréboles	Llamas
Sota de tréboles	Calavera
Dos de tréboles	Idiota*
As de picas	Mazmorra*
Rey de picas	Ruina
Reina de picas	Euríale
Sota de picas	Ladrón
Dos de picas	Balanza*
Joker (con marca registrada)	Loco*
Joker (sin marca registrada)	Bufón

* Solo se encuentran en los mazos de 22 cartas.

Balanza. Tu mente sufre una violenta alteración, lo que hace que tu alineamiento cambie. Los legales se vuelven caóticos, los buenos se vuelven malignos y viceversa. Si eres neutral auténtico o no tienes alineamiento, esta carta no tiene efecto sobre ti.

Bufón. Consigues 10 000 PX o puedes sacar dos cartas adicionales aparte de las que has dicho que ibas a sacar.

Caballero. Consigues el servicio de un guerrero de nivel 4 que aparece en un espacio que elijas a 30 pies o menos de ti. El guerrero es de tu misma raza y te sirve con lealtad hasta la muerte, pues cree que el destino lo ha llevado hasta ti. Tú controlas a este personaje.

Calavera. Convocas un avatar de muerte: un esqueleto humanoide fantasmal vestido con una harapienta túnica negra y que lleva una guadaña espectral. Aparece en un espacio que elija el director de juego a 10 pies o menos de ti y te ataca, advirtiéndoles a los demás que debes ganar la batalla tú solo. El avatar lucha hasta que mueres o hasta que sus puntos de golpe se reducen a 0, momento en que desaparece. Si alguien intenta ayudarte, este convoca su propio avatar de muerte. Una criatura que muera a manos de un avatar de muerte no puede volver a la vida.

Avatar de muerte

No muerto Mediano, neutral maligno

Clase de Armadura: 20

Puntos de golpe: La mitad del máximo de puntos de golpe de quien lo convoca

Velocidad: 60 pies, 60 pies volando (planear)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)

Inmunidades al daño: Necrótico, veneno

Inmunidades a estados: Hechizado, asustado, paralizado, petrificado, envenenado, inconsciente

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Vista verdadera 60 pies, Percepción pasiva 13

Idiomas: Todos los idiomas que conozca quien lo convoque

Desafío: - (0 PX)

Movimiento incorpóreo. El avatar puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Recibe 5 (1d10) puntos de daño por fuerza si termina su turno dentro de un objeto.

Inmunidad a la conversión. El avatar es inmune a los rasgos que convierten a los no muertos.

Acciones

Segar con la guadaña. El avatar extiende su guadaña hacia una criatura que se encuentre a 5 pies o menos de él y le inflige 7 (1d8+3) puntos de daño cortante más 4 (1d8) puntos de daño necrótico.

Cometa. Si derrotas sin ayuda al próximo monstruo hostil o grupo de monstruos que te encuentres, consigues suficientes puntos de experiencia para subir un nivel. Si no, esta carta no tiene efecto.

El Vacío. Esta carta negra trae desastres. Tu alma sale de tu cuerpo y entra en un objeto que se encuentra en un lugar determinado por el director de juego y que está custodiado por uno o más seres poderosos. Mientras tu alma está atrapada de este modo, tu cuerpo está incapacitado. El conjuro *Deseo* no puede restaurar tu alma, pero revela dónde se encuentra el objeto que la contiene. No puedes sacar más cartas.

Estrella. Una de tus puntuaciones de característica aumenta en 2. La puntuación puede exceder 20, pero no 24.

Euríale. El rostro similar al de Medusa que se encuentra en la carta te maldice. Recibes un penalizador de –2 a las tiradas de salvación mientras estés maldito de este modo. Solo un dios o la magia de la carta de Los Hados pueden terminar con esta maldición.

Garras. Todos los objetos mágicos que llevas puestos o que transportas se desintegran. Los artefactos que poseas no se destruyen, pero sí se desvanecen.

Gema. Ante tus pies aparecen 25 joyas de 2000 po de valor cada una o 50 gemas de 1000 po cada una.

Idiota. Tu Inteligencia se reduce permanentemente 1d4+1 (hasta una puntuación mínima de 1). Puedes sacar una carta adicional además de las que has dicho que ibas a sacar.

Ladrón. Un personaje no jugador a elección del director de juego se vuelve hostil hacia ti. La identidad de tu nuevo enemigo es desconocida hasta que el PNJ o alguna otra persona lo revelen. Solo el conjuro *Deseo* o la intervención divina pueden terminar con la hostilidad del PNJ hacia ti.

Llamas. Un poderoso demonio se convierte en tu enemigo. El demonio busca tu ruina y te fastidia la vida, saboreando tu

sufrimiento antes de intentar matarte. Esta enemistad dura hasta que uno de los dos, el diablo o tú, muera.

Llave. Un arma mágica rara o más rara con la que tienes competencia aparece en tus manos. El director de juego elige el arma.

Loco. Pierdes 10 000 PX. Descarta esta carta y vuelve a sacar otra del mazo. Ambas cartas cuentan como una sola. Si pierdes tantos PX como para bajar de nivel, en lugar de perder esa cantidad, pierdes los PX suficientes como para mantener tu nivel.

Los Hados. El tejido de la realidad se desenmaraña y se vuelve a tejer, lo que te permite evitar o eliminar un evento como si nunca hubiera pasado. Puedes usar la magia de esta carta en cuanto saques la carta o en cualquier otro momento antes de morir.

Luna. Se te concede la capacidad de lanzar el conjuro *Deseo* 1d3 veces.

Mazmorra. Desapareces y quedas encerrado en un estado de animación suspendida en una esfera extradimensional. Todo lo que llevas puesto y lo que transportas se queda tras de ti en el espacio que ocupabas cuando desapareciste. Estás encerrado hasta que te encuentren y te saquen de la esfera. No te pueden localizar mediante adivinación mágica, pero el conjuro *Deseo* puede revelar la localización de tu prisión. No puedes sacar más cartas.

Ruina. Toda tu riqueza que no sean objetos mágicos se pierde. Las propiedades portables se desvanecen. Los negocios, los edificios y las tierras se pierden de un modo que altere la realidad lo menos posible. Cualquier documentación que pruebe que deberías poseer algo que se ha perdido con esta carta también desaparece.

Sol. Consigues 50 000 PX y en tus manos aparece un objeto maravilloso (que el director de juego determina al azar).

Trono. Consigues competencia en la habilidad de Persuasión y duplicas tu bonificador por competencia en las pruebas que hagas con dicha habilidad. Además, consigues poseer legítimamente una pequeña fortaleza en algún lugar del mundo que, sin embargo, actualmente se encuentra en manos de unos monstruos, los cuales debes eliminar antes de poder reclamar la fortaleza.

Visir. En cualquier momento que elijas hasta un año después de sacar esta carta, puedes hacer una pregunta mientras meditas y recibir mentalmente una respuesta veraz a dicha pregunta. Además de la información, la respuesta te ayuda a resolver un problema enigmático u otro dilema. En otras palabras, el conocimiento viene con la sabiduría de cómo aplicarlo.

BASTÓN DE CURACIÓN

Bastón, raro (requiere sintonización por parte de un bardo, clérigo o druida)

Este bastón tiene 10 cargas. Mientras lo sostienes, puedes usar una acción para gastar 1 o más cargas y lanzar uno de los siguientes conjuros con él, usando tu CD de salvación: *Curar heridas* (1 carga por nivel de conjuro, hasta nivel 4), *Curar heridas en grupo* (5 cargas) o *Restablecimiento menor* (2 cargas).

El bastón recupera 1d6+4 cargas cada amanecer. Al gastar la última carga, tira 1d20. Si sacas 1, el bastón se convierte en un bastón no mágico.

BASTÓN DE DEVASTACIÓN

Bastón, raro (requiere sintonización por parte de un clérigo, un druida o un brujo)

Este bastón tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas cada amanecer.

El bastón se puede esgrimir como un bastón mágico. Si impacta, inflige daño como un bastón normal y puedes gastar 1 carga para infligir 2d10 puntos de daño necrótico adicional. Además, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 para no tener desventaja durante 1 hora en las pruebas y tiradas de salvación que usen Fuerza o Constitución.

BASTÓN DE ENJAMBRE DE INSECTOS

Bastón, raro (requiere sintonización por parte de un bardo, clérigo, druida, hechicero, brujo o mago)

Este bastón tiene 10 cargas y recupera 1d6+4 cargas cada amanecer. Al gastar la última carga, tira 1d20. Si sacas 1, un enjambre de insectos devora el bastón y luego se dispersa.

Conjuros. Mientras sujetas el bastón, puedes usar una acción y gastar algunas de sus cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros usando tu CD de salvación: *Insecto gigante* (4 cargas) o *Plaga de insectos* (5 cargas).

Nube de insectos. Mientras sujetas este bastón, puedes usar una acción y gastar 1 carga para crear un enjambre de insectos inofensivo que se expande en un radio de 30 pies a partir de ti. Los insectos permanecen durante 10 minutos y hacen que el área sea muy resguardada para todas las criaturas menos para ti. El enjambre se mueve contigo y tú sigues siendo su centro. Un viento de al menos 10 millas por hora dispersa el enjambre y termina con el efecto.

BASTÓN DE ESCARCHA

Bastón, muy raro (requiere sintonización por parte de un druida, hechicero, brujo o mago)

Tienes resistencia al daño por frío mientras sostienes este bastón.

El bastón tiene 10 cargas. Mientras lo sujetas, puedes usar una acción para gastar 1 o más cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros con él, usando tu CD de salvación: *Cono de frío* (5 cargas), *Muro de hielo* (4 cargas), *Nube brumosa* (1 carga) o *Tormenta de hielo* (4 cargas).

El bastón recupera 1d6+4 cargas cada amanecer. Al gastar la última carga, tira 1d20. Si sacas 1, el bastón se convierte en un bastón no mágico.



BASTÓN DE FUEGO

Bastón, muy raro (requiere sintonización por parte de un druida, hechicero, brujo o mago)

Tienes resistencia al daño por fuego mientras sostienes este bastón.

El bastón tiene 10 cargas. Mientras lo sujetas, puedes usar una acción para gastar 1 o más cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros con él, usando tu CD de salvación: *Bola de fuego* (3 cargas), *Manos ardientes* (1 carga) o *Muro de fuego* (4 cargas).

El bastón recupera 1d6+4 cargas cada amanecer. Al gastar la última carga, tira 1d20. Si sacas 1, el bastón se convierte en un bastón no mágico.

BASTÓN DE GOLPE

Bastón, muy raro (requiere sintonización)

Este bastón se puede esgrimir como un bastón mágico que garantiza un bonificador de +3 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con él.

Este bastón tiene 10 cargas. Cuando impactes con un ataque cuerpo a cuerpo usándolo, puedes gastar hasta 3 cargas. Por cada una, el objetivo recibe 1d6 puntos de daño por fuerza adicionales. El bastón recupera 1d6+4 cargas cada amanecer. Al gastar la última carga, tira 1d20. Si sacas 1, el bastón se convierte en un bastón no mágico.

BASTÓN DE LA PITÓN

Bastón, poco común (requiere sintonización por parte de un clérigo, druida o brujo)

Puedes usar una acción para decir la palabra de mando de este bastón y tirarlo al suelo a 10 pies de ti. El bastón se convierte en una boa constrictora que se encuentra bajo tu control y actúa en su propio turno de iniciativa. Usando una acción adicional para decir otra vez la palabra de mando, el bastón regresa a su forma habitual en el espacio que ocupaba la serpiente.

Durante tu turno, puedes darle órdenes mentalmente a la serpiente si está a 60 pies o menos de ti y si no estás incapacitado. Tú decides qué acciones realiza y dónde se mueve durante su siguiente turno, o puedes darle una orden general, como atacar a tus enemigos o proteger un lugar.

Si los puntos de golpe de la serpiente se reducen a 0, muere y vuelve a su forma de bastón, que se rompe en pedazos y se destruye. Si la serpiente vuelve a su forma de bastón antes de perder todos sus puntos de golpe, los recupera todos.

BASTÓN DE LOS BOSQUES

Bastón, raro (requiere sintonización por parte de un druida)

Este bastón se puede esgrimir como un bastón mágico que concede un bonificador de +2 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con él. Mientras lo sujetas, tienes un bonificador de +2 a las tiradas de ataque de conjuro.

El bastón tiene 10 cargas para las siguientes propiedades. Recupera 1d6+4 cargas cada amanecer. Al gastar la última carga, tira 1d20. Si sacas 1, el bastón pierde sus propiedades y se convierte en un bastón no mágico.

Conjuros. Puedes usar una acción para gastar 1 o más cargas del bastón para lanzar uno de los siguientes conjuros usando tu CD de salvación de conjuros: *Amistad con los animales* (1 carga), *Dotar de consciencia* (5 cargas), *Hablar con las plantas* (3 cargas), *Hablar con los animales* (1 carga), *Localizar animales o plantas* (2 cargas), *Muro de espinas* (6 cargas) o *Piel de corteza* (2 cargas).

También puedes usar una acción para lanzar el conjuro *Pasar sin dejar rastro* con el bastón sin gastar cargas.

Forma de árbol. Puedes usar una acción para plantar un extremo del bastón en tierra fértil y gastar 1 carga para transformar el bastón en un árbol saludable. El árbol tiene 60 pies de altura y un tronco con un diámetro de 5 pies, y en la copa sus ramas se expanden formando un radio de 20 pies. El árbol parece normal, pero irradia una tenue aura de magia de transmutación si le lanza *Detectar magia.* Tocando el árbol y usando otra acción para decir una palabra de mando, haces que el bastón vuelva a su forma habitual. Cualquier criatura que se encuentre en el árbol cae cuando vuelve a ser un bastón.

BASTÓN DE LOS MAGOS

Bastón, legendario (requiere sintonización por parte de un hechicero, brujo o mago)

Este bastón se puede esgrimir como un bastón mágico que concede un bonificador de +2 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con él. Mientras lo sostienes, consigues un bonificador de +2 a las tiradas de ataque de conjuro.

El bastón tiene 50 cargas para las siguientes propiedades y recupera 4d6+2 cargas cada amanecer. Al gastar la última carga, tira 1d20. Si sacas 20, el bastón recupera 1d12+1 cargas.

Absorber conjuros. Mientras sujetas el bastón, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros. Además, puedes usar tu reacción cuando otra criatura lance un conjuro cuyo único objetivo seas tú. Si lo haces, el bastón absorbe la magia del conjuro, con lo que cancela su efecto y consigue un número de cargas igual al nivel del conjuro absorbido. Sin embargo, si al hacer eso el número total de cargas supera 50, el bastón explota como si activaras su impacto de represalia (ver a continuación).

Conjuros. Mientras sujetas el bastón, puedes usar una acción para gastar algunas de sus cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros usando tu CD de salvación y tu característica para lanzar conjuros: *Abrir cerraduras* (2 cargas), *Atravesar muro* (5 cargas), *Bola de fuego* (versión de nivel 7, 7 cargas), *Conjurar elemental* (7 cargas), *Desplazamiento de plano* (7 cargas), *Disipar magia* (3 cargas), *Esfera flamígera* (2 cargas), *Golpe de rayo* (versión de nivel 7, 7 cargas), *Invisibilidad* (2 cargas), *Muro de fuego* (4 cargas), *Telaraña* (2 cargas), *Telecinesis* (5 cargas) o *Tormenta de hielo* (4 cargas).

También puedes usar una acción para lanzar uno de los siguientes conjuros con el bastón sin usar cargas: *Agrandar/reducir, Cerradura arcana, Detectar magia, Luz, Mano del mago* o *Protección contra el mal y el bien.*

Impacto de represalia. Puedes usar una acción para romper el bastón con la rodilla o contra una superficie sólida como un impacto de represalia. El bastón se destruye y libera la magia que le queda en una explosión que se expande en una esfera con un radio de 30 pies cuyo centro eres tú.

Tienes un 50 % de probabilidades de viajar inmediatamente a un plano de existencia aleatorio y evitar la explosión. Si no consigues evitar el efecto, recibes daño por fuerza igual a 16 × el número de cargas que haya en el bastón. El resto de criaturas del área deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 17. Si falla, una criatura recibe una cantidad de daño basada en lo lejos que estuviera del punto de origen, como se indica en la siguiente tabla. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño.

Distancia del origen	Daño
A 10 pies o menos	8 × el número de cargas que haya en el bastón
De 11 a 20 pies	6 × el número de cargas que haya en el bastón
De 21 a 30 pies	4 × el número de cargas que haya en el bastón

BASTÓN DE PODER

Bastón, muy raro (requiere sintonización por parte de un hechicero, brujo o mago)

Este bastón se puede esgrimir como un bastón mágico que concede un bonificador de +2 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con él. Mientras lo sostienes, consigues un bonificador de +2 a la CA, a las tiradas de salvación y a las tiradas de ataque de conjuro.

El bastón tiene 20 cargas para las siguientes propiedades. El bastón recupera 2d8+4 cargas cada amanecer. Al gastar la última carga, tira 1d20. Si sacas 1, el bastón conserva su bonificador de +2 a las tiradas de ataque y de daño, pero pierde el resto de propiedades. Si sacas 20, el bastón recupera 1d8+2 cargas.

Golpe de poder. Cuando impactas con un ataque cuerpo a cuerpo usando el bastón, puedes gastar 1 carga para infligir al objetivo 1d6 puntos de daño por fuerza adicionales.

Conjuros. Mientras sostienes este bastón, puedes usar una acción para gastar 1 o más de sus cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros con él usando tu CD de salvación: *Bola de fuego* (versión de nivel 5, 5 cargas), *Cono de frío* (5 cargas), *Globo de invulnerabilidad* (6 cargas), *Golpe de rayo* (versión de nivel 5, 5 cargas), *Inmovilizar monstruo* (5 cargas), *Levitar* (2 cargas), *Muro de fuerza* (5 cargas), *Proyectil mágico* (1 carga) o *Rayo de debilitamiento* (1 carga).

Impacto de represalia. Puedes usar una acción para romper el bastón con la rodilla o contra una superficie sólida como un impacto de represalia. El bastón se destruye y libera la magia que le queda en una explosión que se expande en una esfera con un radio de 30 pies cuyo centro eres tú.

Tienes un 50 % de probabilidades de viajar inmediatamente a un plano de existencia aleatorio y evitar la explosión. Si no consigues evitar el efecto, recibes daño por fuerza igual a 16 × el número de cargas que haya en el bastón. El resto de criaturas del área deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 17. Si falla, una criatura recibe una cantidad de daño basada en lo lejos que estuviera del punto de origen, como se indica en la siguiente tabla. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño.

Distancia del origen	Daño
A 10 pies o menos	8 × el número de cargas que haya en el bastón
De 11 a 20 pies	6 × el número de cargas que haya en el bastón
De 21 a 30 pies	4 × el número de cargas que haya en el bastón

BASTÓN DE TRUENO Y RAYO

Bastón, muy raro (requiere sintonización)

Este bastón se puede esgrimir como un bastón mágico que concede un bonificador de +2 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con él. También tiene las siguientes propiedades. Cuando se usa una de estas propiedades, no se puede volver a usar hasta el siguiente amanecer.

Rayo. Cuando impactas con un ataque cuerpo a cuerpo usando el bastón, puedes hacer que el objetivo reciba 2d6 puntos de daño por relámpago adicionales.

Trueno. Cuando impactas con un ataque cuerpo a cuerpo usando el bastón, puedes usar el bastón para emitir un trueno que se oye hasta una distancia de 300 pies. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 17 para no quedar aturdido hasta el final de tu siguiente turno.

Golpe de relámpago. Puedes usar una acción para hacer que un relámpago surja del extremo del bastón en una línea de 5 pies de ancho y 120 pies de largo. Todas las criaturas que se encuentren en esa línea deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 17; si falla, una criatura recibe 9d6 puntos de daño por relámpago y, si tiene éxito, la mitad.

Rugido de trueno. Puedes usar una acción para hacer que el bastón emita un trueno atronador que se oye desde una distancia de 600 pies. Todas las criaturas que se encuentren a 60 pies o menos de ti (sin contarte a ti) deben hacer una tirada de salvación de Constitución CD 17. Si falla, una criatura recibe 2d6 puntos de daño por trueno y queda ensordecida durante 1 minuto. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no queda ensordecida.

Trueno y rayo. Puedes usar una acción para usar las propiedades *Golpe de relámpago* y *Rugido de trueno* al mismo tiempo. Hacer esto no gasta el uso diario de estas propiedades, solo el de esta.

BASTÓN HECHIZADOR

Bastón, raro (requiere sintonización por parte de un bardo, clérigo, druida, hechicero, brujo o mago)

Mientras sostienes este bastón, puedes usar una acción y gastar 1 de sus 10 cargas para lanzar *Comprensión idiomática, Hechizar persona* u *Orden imperiosa* con él usando tu CD de salvación de conjuros. El bastón también se puede usar como un bastón mágico.

Si mientras sostienes el bastón fallas una tirada de salvación contra el conjuro *Hechizar persona* cuyo único objetivo seas tú, puedes convertir el fallo en un éxito. No puedes volver a usar esta propiedad hasta el siguiente amanecer. Si tienes éxito contra el conjuro, con o sin la intervención del bastón, puedes usar tu reacción para gastar 1 carga del bastón y devolver el conjuro al lanzador como si lo hubieras lanzado tú.

El bastón recupera 1d8+2 cargas cada amanecer. Al gastar la última carga, tira 1d20. Si sacas 1, el bastón se convierte en un bastón no mágico.

BOLA DE CRISTAL

Objeto maravilloso, muy raro o legendario (requiere sintonización)

La bola de cristal típica, un objeto muy raro, tiene un diámetro de unas 6 pulgadas. Mientras la tocas, puedes lanzar el conjuro *Escudriñar* (CD 17) con ella.

Las siguientes variantes son objetos legendarios y tienen propiedades adicionales.

Bola de cristal con detectar pensamientos. Puedes usar una acción para lanzar el conjuro *Detectar pensamientos* (salvación CD 17) mientras estás escudriñando con la bola de cristal sobre criaturas que puedas ver y que se encuentren a 30 pies o menos del sensor del conjuro. No necesitas concentrarte para mantenerlo durante su duración, pero termina si termina *Escudriñar.*

Bola de cristal con telepatía. Mientras escudriñas con la bola de cristal, puedes comunicarte telepáticamente con criaturas que puedas ver y que se encuentren a 30 pies o menos del sensor del conjuro. También puedes usar una acción para lanzar el conjuro *Sugestión* (salvación CD 17) sobre una de esas criaturas a través del sensor. No necesitas concentrarte para mantenerlo durante su duración, pero termina si termina *Escudriñar.* Una vez se utiliza, el poder de *Sugestión* de la bola de cristal no se puede volver a usar hasta el siguiente amanecer.

Bola de cristal con visión verdadera. Mientras escudriñas con la bola de cristal, tienes vista verdadera en un radio de 120 pies cuyo origen es el sensor del conjuro.

BOLSA DE CONTENCIÓN

Objeto maravilloso, poco común

Esta bolsa tiene un espacio interior considerablemente más grande que sus dimensiones exteriores, aproximadamente 2 pies de diámetro en la boca y 4 pies de profundidad. La bolsa puede contener hasta 500 libras, sin superar un volumen de 64 pies cúbicos. La bolsa pesa 15 libras, independientemente de lo que contenga. Para sacar un objeto de la bolsa se necesita una acción.

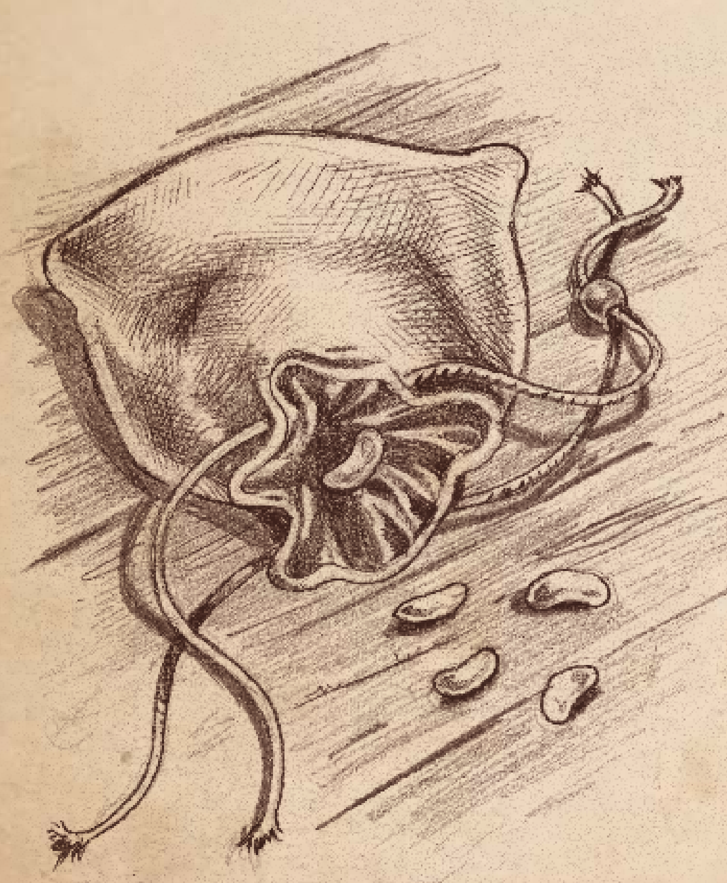
Si la bolsa está sobrecargada, agujereada o rasgada, se rompe y se destruye, y todo lo que contenga se esparce por el Plano Astral. Si se le da la vuelta, su contenido se derrama sin recibir daño, pero la bolsa debe ponerse del derecho antes de que se pueda volver a usar. Las criaturas que necesitan respirar pueden sobrevivir dentro de la bolsa hasta un número de minutos igual a 10 dividido por el número de criaturas (mínimo 1 minuto). Después de ese tiempo, empiezan a ahogarse.

Colocar una bolsa de contención en un espacio extradimensional creado por una mochila práctica, un agujero portátil o un objeto similar destruye inmediatamente ambos objetos y abre un portal al Plano Astral donde se colocó uno dentro del otro. Cualquier criatura que se encuentre a 10 pies o menos del portal es transportada a una localización aleatoria del Plano Astral. Luego el portal se cierra. El portal es de una sola dirección y no se puede volver a abrir.

BOLSA DE HABICHUELAS

Objeto maravilloso, raro

Dentro de esta pesada bolsa de tela hay 3d4 habichuelas secas. La bolsa pesa 1/2 libra más 1/4 libra por cada habichuela que contenga.



Si vacías el contenido de la bolsa en el suelo, las habichuelas explotan creando un radio de 10 pies. Todas las criaturas que se encuentren dentro del área, incluyéndote a ti, deben hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15; si falla, una criatura recibe 5d4 puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad. El fuego incinera los objetos inflamables que se encuentren dentro del área y que nadie lleve puestos ni transporte.

Si sacas una habichuela de la bolsa, la plantas en tierra o arena y luego la riegas, 1 minuto después la habichuela provoca un efecto en el suelo en que se haya plantado. El director de juego puede elegir un efecto de la siguiente tabla, determinarlo al azar o crearlo él mismo.

1d100	Efecto
01	Surgen 5d4 setas venenosas. Si una criatura se come una seta, tira cualquier dado. Si sacas un resultado impar, la criatura debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15 para no recibir 5d6 puntos de daño por veneno y quedar envenenada durante 1 hora. Si sacas un resultado par, la criatura consigue 5d6 puntos de golpe temporales durante 1 hora.
02-10	Surge un géiser de agua, cerveza, zumo de bayas, té, vinagre, vino o aceite (a discreción del director de juego) a 30 pies en el aire durante 1d12 rondas.
11-20	Surge un ent. Hay un 50 % de probabilidades de que sea caótico maligno y de que ataque.
21-30	Una estatua de piedra inmóvil y animada que se parece a ti surge y te amenaza verbalmente. Si te vas y otros se acercan a ella, te describe como el villano más cruel y les ordena que te encuentren y te ataquen. Si estás en el mismo plano de existencia que ella, sabe dónde estás. La estatua se vuelve inanimada después de 24 horas.
31-40	Surge una hoguera de llamas azules que arde durante 24 horas (o hasta que se extinga de otra forma).
51-60	Surgen 1d6+6 chillones.
61-70	Un bulete hambriento surge excavando y ataca.
71-80	Crece un árbol frutal. Tiene 1d10+20 frutas, 1d8 de las cuales actúan como pociones mágicas determinadas al azar, mientras que una actúa como un veneno de ingestión que elija el director de juego. El árbol desaparece después de 1 hora. Las frutas que se cojan duran 30 días.
81-90	Aparece un nido con 1d4+3 huevos. Cualquier criatura que se coma un huevo debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 20. Si tiene éxito, aumenta en 1 de manera permanente la puntuación de característica que tenga más baja. Si falla, recibe 10d6 puntos de daño por fuerza debido a una explosión mágica interna.
91-99	Surge una pirámide con una base cuadrada de 60 pies que alberga un sarcófago con un señor de las momias. La pirámide se considera la guarida del señor de las momias y su sarcófago contiene un tesoro a discreción del director de juego.
00	Una planta de habichuelas gigante brota y crece todo lo que el director de juego decida. La cima conduce adonde quiera el director de juego, como a una vista espectacular, al castillo de un gigante de las nubes o a otro plano de existencia.

BOLSA DE TRUCOS

Objeto maravilloso, poco común

Esta bolsa normal, fabricada en tela de color gris, óxido o canela, parece vacía. Al buscar dentro de la bolsa, sin embargo, se revela la presencia de un objeto pequeño y peludo. La bolsa pesa 1/2 libra.

Puedes usar una acción para sacar el objeto peludo de la bolsa y lanzarlo hasta 20 pies. Cuando el objeto aterriza, se transforma en una criatura que determinas lanzando 1d8 y consultando la tabla que corresponde al color de la bolsa. La criatura se desvanece al amanecer o cuando sus puntos de golpe se reducen a 0.

La criatura es amistosa hacia ti y tus compañeros y actúa durante tu turno. Puedes usar una acción adicional para decirle cómo moverse y qué acción realizar durante su siguiente turno, o para darle órdenes generales, como atacar a tus enemigos. Si no se le ordena nada, la criatura actúa de acuerdo a su naturaleza.

Cuando se hayan sacado tres objetos peludos de la bolsa, esta no se puede volver a usar hasta el siguiente amanecer.

Bolsa de trucos de color gris

1d8	Criatura
1	Comadreja
2	Rata gigante
3	Tejón
4	Jabalí
5	Pantera
6	Tejón gigante
7	Lobo gigante
8	Alce

Bolsa de trucos de color óxido

1d8	Criatura
1	Rata
2	Búho
3	Mastín
4	Cabra
5	Cabra gigante
6	Jabalí gigante
7	León
8	Oso pardo

Bolsa de trucos de color canela

1d8	Criatura
1	Chacal
2	Simio
3	Babuino
4	Hachapico
5	Oso negro
6	Comadreja gigante
7	Hiena gigante
8	Tigre

BOLSA DEVORADORA

Objeto maravilloso, muy raro

Este saco se parece a una *bolsa de contención*, pero es el orificio por el que se alimenta una gigantesca criatura extradimensional. Darle la vuelta a la bolsa cierra el orificio.

La criatura extradimensional ligada a la bolsa puede sentir cualquier cosa que se coloque dentro. Si es materia animal o vegetal, la devora y esta desaparece para siempre. Cuando se mete parte de una criatura viva, como cuando alguien busca dentro de ella, hay un 50 % de probabilidades de que la criatura sea arrastrada adentro. Allí puede usar su acción para intentar escaparse superando una prueba de Fuerza CD 15. Otra criatura puede usar su acción para buscar en la bolsa y sacarla, para lo que debe superar una prueba de Fuerza CD 20 (siempre y cuando no sea arrastrada dentro de la bolsa). Cualquier criatura que empiece su turno dentro de la bolsa es devorada y su cuerpo, destruido.

Se pueden guardar objetos inanimados de hasta 1 pie cúbico dentro de la bolsa. Sin embargo, una vez al día, la bolsa se traga cualquier objeto que tenga dentro y lo escupe en otro plano de existencia. El director de juego determina el momento y el plano.

Si la bolsa se agujerea o se rasga, queda destruida y todo lo que contenga es transportado a una localización aleatoria del Plano Astral.

BOTAS ALADAS

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)

Mientras lleves estas botas, tienes una velocidad volando igual a tu velocidad caminando. Puedes usar estas botas para volar hasta 4 horas, ya sea seguidas o en varios vuelos cortos que use cada uno un mínimo de 1 minuto de la duración. Si estás volando cuando se termina la duración, desciendes a una velocidad de 30 pies por ronda hasta que aterrizas.

Las botas recuperan 2 horas de su capacidad de volar por cada 12 horas que no se usen.

BOTAS DE LAS TIERRAS DEL INVIERNO ETERNO

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)

Estas peludas botas son cómodas y calientes. Mientras las llevas, consigues los siguientes beneficios:

- Tienes resistencia al daño por frío.
- Ignoras el terreno difícil creado por el hielo o la nieve.
- Puedes tolerar temperaturas de hasta −50 grados Fahrenheit sin protección adicional. Si llevas ropas pesadas, puedes tolerar temperaturas de hasta −100 grados Fahrenheit.

BOTAS DE LEVITACIÓN

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Mientras llevas estas botas, puedes usar una acción para lanzar el conjuro *Levitar* sobre ti mismo a voluntad.

BOTAS DE VELOCIDAD

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Mientras llevas estas botas, puedes usar una acción adicional para chocar los talones. Si lo haces, las botas duplican tu velocidad caminando y cualquier criatura que realice un ataque de oportunidad contra ti tiene desventaja en la tirada de ataque. Si vuelves a chocar los tacones, terminas con el efecto.

Cuando la propiedad de las botas se ha usado durante un tiempo total de 10 minutos, la magia deja de funcionar hasta que termines un descanso prolongado.

BOTAS DE ZANCADAS Y BRINCOS

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)

Mientras llevas estas botas, tu velocidad caminando pasa a ser 30 pies a menos que ya sea superior, y no se reduce si estás sobrecargado o llevas una armadura pesada. Además, puedes saltar el triple de la distancia normal, aunque no más lejos que lo que te permite el movimiento que te quede.

BOTAS ÉLFICAS

Objeto maravilloso, poco común

Mientas llevas estas botas, no haces ruido al caminar, independientemente de la superficie por la que te muevas. También tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que se basen en que te muevas en silencio.

BOTE PLEGABLE

Objeto maravilloso, raro

Este objeto es una caja de madera de 12 pulgadas de largo, 6 de ancho y 6 de profundidad que pesa 4 libras y flota. Se puede abrir para guardar objetos en su interior. Este objeto también tiene tres palabras de mando, cada una de las cuales requiere usar una acción para decirla.

Una palabra de mando hace que la caja se despliegue hasta convertirse en un bote de 10 pies de largo, 4 de ancho y 2 de profundidad. El bote tiene un par de remos, un ancla, un mástil y una vela latina. Puede contener hasta 4 criaturas Medianas cómodamente.

La segunda palabra de mando hace que la caja se convierta en una barco de 24 pies de largo, 8 de ancho y 6 de profundidad. Este barco tiene una cubierta, asientos, cinco pares de remos, un timón de espadilla, un ancla, una cabina de cubierta y un mástil con una vela cuadrada. Puede contener hasta 15 criaturas Medianas cómodamente. Cuando la caja se convierte en esta embarcación, su peso es el de una embarcación normal de su tamaño, y cualquier cosa que se hubiera guardado en la caja aparece dentro del barco.

La tercera palabra de mando hace que el bote plegable se vuelva a plegar en la caja, siempre y cuando no haya ninguna criatura a bordo. Cualquier objeto que haya en la embarcación y que no quepa en la caja se queda fuera cuando se pliega. Cualquier objeto que haya en la embarcación y que quepa en la caja, se queda dentro.

BOTELLA DE IFRITI

Objeto maravilloso, muy raro

Esta botella de oropel pintada pesa 1 libra. Cuando usas una acción para quitar el tapón, una nube de humo denso mana de la botella. Al final de tu turno, el humo desaparece con un fogonazo de fuego inofensivo y aparece un ifriti en un espacio sin ocupar a 30 pies de ti o menos.

La primera vez que se abre la botella, el director de juego debe tirar los dados para determinar lo que sucede.

1d100	Efecto
01-10	El ifriti te ataca. Después de luchar durante 5 rondas, el ifriti desaparece y la botella pierde su magia.
11-90	El ifriti te sirve durante 1 hora y hace lo que le ordenes. Luego vuelve a la botella y se cierra con un nuevo tapón que no se puede quitar durante 24 horas. Las siguientes dos veces que la botella se abra, tiene lugar el mismo efecto. Si la botella se abre una cuarta vez, el ifriti escapa y desaparece, y la botella pierde su magia.
91-00	El ifriti puede lanzar el conjuro *Deseo* tres veces para ti. Desaparece cuando te concede el último deseo o después de 1 hora, y la botella pierde su magia.

BOTELLA SIEMPREHUMEANTE

Objeto maravilloso, poco común

El humo mana de la boca destapada de esta botella de latón, que pesa 1 libra. Cuando usas una acción para quitar el tapón, una nube de humo denso surge en un radio de 60 pies desde la botella. El área de la nube está muy resguardada. Cada minuto que la botella permanece abierta y dentro de la nube, el radio aumenta en 10 pies hasta que alcanza un máximo de 120 pies.

La nube persiste siempre y cuando la botella esté abierta. Cerrar la botella requiere decir la palabra de mando como acción. Una vez la botella está cerrada, la nube se dispersa después de 10 minutos. Un viento moderado (de 11 a 20 millas por hora) también puede dispersar el humo después de 1 minuto, y un viento fuerte (21 millas por hora o más) lo puede hacer después de 1 ronda.

BRASERO DE COMANDAR ELEMENTALES DE FUEGO

Objeto maravilloso, raro

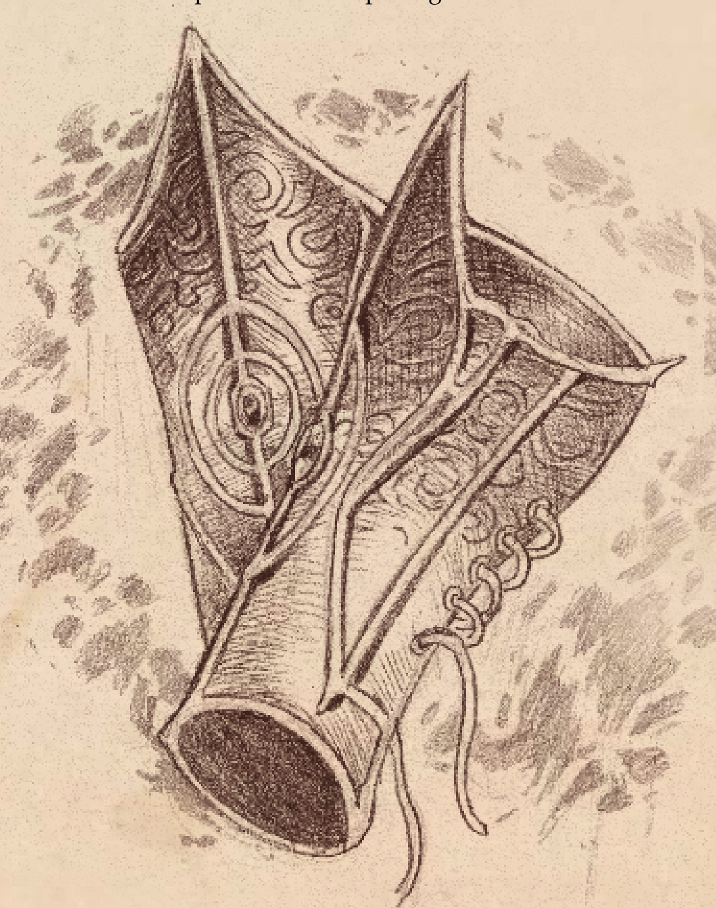
Mientras un fuego arda en este brasero, puedes usar una acción para decir la palabra de mando del brasero y convocar un elemental de fuego, como si lanzaras el conjuro *Conjurar elemental*. El brasero no se puede volver a usar de este modo hasta el siguiente amanecer.

El brasero pesa 5 libras.

BRAZALES DE ARQUERÍA

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)

Mientras llevas estos brazales, tienes competencia con el arco largo y el arco corto, y consigues un bonificador de +2 a las tiradas de daño de los ataques a distancia que hagas con dichas armas.



BRAZALES DE DEFENSA

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Mientras llevas estos brazales, consigues un bonificador de +2 a la CA si no llevas armadura y no usas escudo.

BROCHE DE ESCUDO

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)

Mientras llevas este broche, tienes resistencia al daño por fuerza y eres inmune al daño del conjuro *Proyectil mágico.*

CAPA ARÁCNIDA

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Esta delicada prenda está hecha de seda negra entretejida con algunos hilos de plata. Cuando la llevas puesta consigues los siguientes beneficios:

- Tienes resistencia al daño por veneno.
- Tienes una velocidad escalando igual a tu velocidad caminando.
- Puedes moverte arriba, abajo y en horizontal en superficies verticales y bocabajo en techos mientras tengas las manos libres.
- No puedes quedar atrapado en telarañas de ningún tipo y puedes moverte por ellas como si fueran terreno difícil.
- Puedes usar una acción para lanzar el conjuro *Telaraña* (salvación CD 13). La telaraña que crea el conjuro llena el doble del área habitual. Una vez se usa, esta propiedad no se puede volver a usar hasta el siguiente amanecer.

CAPA DE DESPLAZAMIENTO

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Cuando llevas esta capa, proyecta una ilusión que hace que parezca que estás en un lugar cercano a tu posición actual, lo que hace que cualquier criatura tenga desventaja en las tiradas de ataque que haga contra ti. Si recibes daño, la propiedad deja de funcionar hasta el principio de tu siguiente turno. Esta propiedad queda anulada mientras estás incapacitado, apresado o no puedes moverte por otra razón.

CAPA DE LA MANTARRAYA

Objeto maravilloso, poco común

Mientras llevas esta capa con la capucha puesta, puedes respirar debajo del agua y tienes una velocidad nadando igual a 60 pies. Ponerte o quitarte la capucha requiere una acción.

CAPA DE MURCIÉLAGO

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Mientras llevas esta capa, tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo). En un área de luz tenue o de oscuridad, puedes coger los extremos de la capa con ambas manos y usarla para volar a una velocidad de 40 pies. Si sueltas los extremos de la capa mientras vuelas de este modo, o si ya no estás en luz tenue o en oscuridad, pierdes esta velocidad volando.

Mientras llevas la capa en un área de luz tenue o de oscuridad, puedes usar una acción para lanzarte el conjuro *Polimorfar* sobre ti mismo para convertirte en un murciélago. Mientras estés en forma de murciélago, mantienes tus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma. La capa no se puede volver a usar de este modo hasta el siguiente amanecer.

CAPA DE PROTECCIÓN

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)

Consigues un bonificador de +1 a la CA y a las tiradas de salvación mientras llevas esta capa.

CAPA ÉLFICA

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)

Mientras llevas esta capa con la capucha puesta, las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se hagan para verte tienen desventaja y tú tienes ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que hagas para esconderte, ya que la capa cambia de color para camuflarte. Ponerte o quitarte la capucha requiere una acción.

CARILLÓN DE APERTURA

Objeto maravilloso, raro

Este tubo de metal mide 1 pie de largo y pesa 1 libra. Como acción, puedes tocarlo apuntando a un objeto que esté a 120 pies o menos de ti y que se pueda abrir, como una puerta, una tapa o una cerradura. El carillón emite un tono claro y la cerradura o el pestillo del objeto se abre a menos que el sonido no pueda alcanzarlo. Si no quedan cerraduras ni pestillos por abrir, el objeto se abre solo.

El carillón se puede usar diez veces. Después de la décima, se rompe y queda inservible.

CEÑO REFULGENTE

Objeto maravilloso, poco común

Mientras llevas esta diadema, puedes usar una acción para lanzar con ella el conjuro *Rayo abrasador.* Cuando hagas los ataques del conjuro, lo haces con un bonificador al ataque de +5. La diadema no se puede volver a usar de este modo hasta el siguiente amanecer.



CETRO DE ABSORCIÓN

Cetro, muy raro (requiere sintonización)

Mientras sostienes este cetro, puedes usar tu reacción para absorber un conjuro cuyo único objetivo seas tú y que no tenga un área de efecto. El efecto del conjuro absorbido se cancela y su energía (no el conjuro en sí) queda almacenada en el cetro. La energía tiene el mismo nivel que tenía el conjuro cuando se lanzó. El cetro puede absorber y almacenar hasta 50 niveles de energía a lo largo de su existencia. Una vez absorbe 50, no puede absorber más. Si eres el objetivo de un conjuro que el cetro no puede almacenar, el cetro no tiene efecto sobre ese conjuro.

Cuando te sintonizas con el centro, sabes cuántos niveles de energía ha absorbido a lo largo de su existencia y cuántos niveles de energía tiene almacenados en ese momento.

Si eres un lanzador de conjuros y sostienes el cetro, puedes convertir la energía almacenada en espacios de conjuro para lanzar conjuros que sepas o que tengas preparados. Solo puedes crear espacios de conjuro de un nivel igual o inferior al de tus propios espacios de conjuro, hasta un máximo de nivel 5. Usas los niveles almacenados en lugar de tus espacios, pero por todo lo demás el conjuro se lanza con normalidad. Por ejemplo, puedes usar 3 niveles almacenados en el cetro como un espacio de conjuro de nivel 3.

Un cetro que te acabas de encontrar tiene 1d10 niveles de energía almacenada. Un cetro que ya no puede absorber energía de conjuros y que no le queda energía se vuelve no mágico.

CETRO DE ALERTA

Cetro, muy raro (requiere sintonización)

Este cetro tiene una cabeza rebordeada y las siguientes propiedades.

Alerta. Mientras sostienes el cetro, tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) y en las tiradas de iniciativa.

Conjuros. Mientras sostienes el cetro, puedes usar una acción para lanzar con él uno de los siguientes conjuros: *Detectar el mal y el bien, Detectar magia, Detectar veneno y enfermedad* o *Ver lo invisible.*

Aura de protección. Como acción, puedes plantar en el suelo el extremo del mango del cetro. A partir de ese momento, la cabeza del cetro emite luz brillante en un radio de 60 pies y luz tenue en los siguientes 60 pies. Mientras tú o cualquier criatura amistosa estéis en la luz brillante, conseguís un bonificador de +1 a la CA y a las tiradas de salvación y podéis sentir dónde se encuentra cualquier criatura hostil invisible que también esté en la luz brillante. La cabeza del cetro deja de brillar y el efecto termina después de 10 minutos o cuando una criatura use una acción para sacar el cetro del suelo. Esta propiedad no se puede volver a usar hasta después del siguiente amanecer.

CETRO DE GOBIERNO

Cetro, raro (requiere sintonización)

Puedes usar una acción para mostrar el cetro y ordenar a todas las criaturas de tu elección que puedas ver a 120 pies o menos de ti que te obedezcan. Todos los objetivos deben superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 para no quedar hechizados por ti durante 8 horas. Mientras esté hechizada de este modo, la criatura te ve como su verdadero líder. Si tú o tus compañeros le hacéis daño o le ordenas algo contrario a su naturaleza, deja de estar hechizada. El cetro no se puede volver a usar de este modo hasta el siguiente amanecer.

CETRO DE PODER SEÑORIAL

Cetro, legendario (requiere sintonización)

Este cetro tiene una cabeza rebordeada y funciona como una maza mágica que concede un bonificador de +3 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con él. El cetro tiene propiedades asociadas con los seis botones diferentes que hay en línea a lo largo de su mango. También tiene otras tres propiedades, como se describe a continuación.

Seis botones. Puedes presionar uno de los seis botones del cetro como acción adicional. El efecto de un botón dura hasta que toques otro o hasta que vuelvas a pulsar el mismo, lo que hace que el cetro vuelva a su forma normal.

Si presionas el **botón 1,** el cetro se convierte en una *lengua flamígera.* Una hoja ardiente surge del extremo opuesto a la cabeza rebordeada del cetro.

Si presionas el **botón 2,** la cabeza rebordeada del cetro se pliega y surgen dos cuchillas con forma de media luna. El cetro se convierte en un hacha de batalla mágica que concede un bonificador de +3 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con ella.

Si presionas el **botón 3,** la cabeza rebordeada del cetro se pliega dando lugar a una punta de lanza y el mango se alarga hasta los 6 pies, lo que hace que el cetro se transforme en una lanza mágica que concede un bonificador de +3 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con ella.

Si presionas el **botón 4,** el cetro se transforma en una pértiga de escalada de hasta 50 pies de largo, según especifiques. En superficies duras como el granito, la pértiga se sujeta gracias a un pico y a tres ganchos que tiene en lo alto. De los lados se despliegan barras horizontales de 3 pulgadas de longitud, separadas 1 pie, que forman una escalera. La pértiga puede aguantar hasta 4000 libras. Si hay más peso o no hay un lugar sólido en el que apoyarse, el cetro vuelve a su forma habitual.

Si presionas el **botón 5,** el cetro se transforma en un ariete portátil que concede a su usuario un bonificador de +10 a las pruebas de Fuerza que se hagan para romper puertas, barricadas y otras barreras.

Si presionas el **botón 6,** el cetro vuelve a su forma habitual o permanece en ella e indica el norte magnético (si esta función se utiliza en una localización que no tiene norte magnético, no sucede nada). El cetro también te da un conocimiento de la profundidad aproximada respecto a la superficie o la altura que hay sobre ella.

Drenar vida. Cuando impactas a una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo usando el cetro, puedes obligarla a que haga una tirada de salvación de Constitución CD 17. Si falla, recibe 4d6 puntos de daño necrótico adicional y tú recuperas una cantidad de puntos de golpe igual a la mitad de ese daño. Esta propiedad no se puede volver a usar hasta el siguiente amanecer.

Paralizar. Cuando impactas a una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo usando el cetro, puedes obligarla a que haga una tirada de salvación de Fuerza CD 17. Si falla, queda paralizada durante 1 minuto. Puede repetir la tirada de salvación en cada uno de sus turnos; si tiene éxito, termina con el efecto. Esta propiedad no se puede volver a usar hasta el siguiente amanecer.

Aterrar. Mientras sujetas el cetro, puedes usar una acción para obligar a una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti a que haga una tirada de salvación de Sabiduría CD 17. Si falla, queda asustado de ti durante 1 minuto. Un objetivo asustado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, termina con el efecto. Esta propiedad no se puede volver a usar hasta el siguiente amanecer.

CETRO DE SEGURIDAD

Cetro, muy raro

Mientras sujetas este cetro, puedes usar una acción para activarlo. Entonces el cetro te transporta inmediatamente a ti y hasta a 199 criaturas voluntarias que puedas ver a un paraíso que existe en un espacio extraplanar. Tú eliges la forma de ese paraíso: puede ser un jardín tranquilo, un claro encantador, una taberna animada, un palacio inmenso, una isla tropical, un carnaval fantástico o cualquier cosa que puedas imaginar. Independientemente de su naturaleza, el paraíso contiene agua y comida suficientes para alimentar a los visitantes. Todo lo demás con lo que se puede interactuar en el espacio extraplanar solo puede existir ahí. Por ejemplo, una flor que se coja de un jardín en el paraíso desaparece si se saca fuera del espacio extraplanar.

Por cada 4 horas que se pasan en el paraíso, los visitantes recuperan puntos de golpe como si gastaran 1 dado de golpe. Asimismo, no envejecen mientras están en el paraíso, aunque el

tiempo pasa con normalidad. Los visitantes pueden quedarse en el paraíso hasta 200 días divididos entre el número de criaturas presentes (redondeando hacia abajo).

Cuando se acabe el tiempo o cuando uses una acción para terminarlo, los visitantes aparecen en el lugar que ocupaban cuando activaste el cetro o en el lugar sin ocupar más cercano. El cetro no se puede volver a usar hasta que no hayan pasado 10 días.

CETRO INAMOVIBLE

Cetro, poco común

Este cetro plano de hierro tiene un botón en uno de sus extremos. Puedes usar una acción para presionar el botón, lo cual hace que el centro se fije mágicamente a un lugar. Hasta que tú u otra criatura uséis una acción para apretar el botón de nuevo, el cetro no se mueve, incluso si desafía a la gravedad. El cetro puede aguantar hasta 8000 libras de peso, pero más hace que el cetro se desactive y se caiga. Una criatura puede usar una acción para hacer una prueba de Fuerza CD 30; si tiene éxito, mueve el cetro fijo hasta 10 pies.

CIMITARRA DE VELOCIDAD

Arma (cimitarra), muy rara (requiere sintonización)

Consigues un bonificador de +2 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica. Además, puedes hacer un ataque con ella como acción adicional en cada uno de tus turnos.

CINTURÓN DE FUERZA DE GIGANTE

Objeto maravilloso, rareza variable (requiere sintonización)

Mientras llevas este cinturón, tu valor de Fuerza cambia a uno de los valores que concede el cinturón. Si ya es igual o superior al valor del cinturón, el objeto no tiene efecto sobre ti.

Existen seis variedades de cinturón, las cuales se corresponden con los seis tipos de gigantes verdaderos que existen y con la rareza del objeto. El cinturón de fuerza de gigante de piedra y el cinturón de fuerza de gigante de escarcha tienen una apariencia diferente, pero tienen el mismo efecto.

Tipo	Fuerza	Rareza
Gigante de las colinas	21	Raro
Gigante de piedra o de escarcha	23	Muy raro
Gigante del fuego	25	Muy raro
Gigante de las nubes	27	Legendario
Gigante de la tormenta	29	Legendario

CINTURÓN DE LOS ENANOS

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Mientras llevas este cinturón, consigues los siguientes beneficios:

- Tu puntuación de Constitución aumenta en 2, hasta un máximo de 20.
- Tienes ventaja en las pruebas de Carisma (Persuasión) que hagas para interactuar con los enanos.

Además, mientras estés sintonizado con el cinturón, cada amanecer tienes un 50 % de probabilidades de que te crezca una espesa barba o de que se te vuelva más poblada si ya tienes una.

Si no eres un enano, consigues los siguientes beneficios adicionales mientras llevas el cinturón:

- Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra veneno y tienes resistencia al daño por veneno.
- Tienes visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies.
- Puedes hablar, leer y escribir enano.

COLLAR DE ADAPTACIÓN

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)

Mientras llevas este collar, puedes respirar con normalidad en cualquier entorno y tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas contra gases y vapores dañinos (como los efectos de *Nube aniquiladora* o *Nube apestosa,* los venenos inhalados y las armas de aliento de algunos dragones).

COLLAR DE BOLAS DE FUEGO

Objeto maravilloso, raro

Este collar tiene 1d6+3 cuentas que cuelgan de él. Puedes usar una acción para sacar una cuenta y lanzarla a una distancia de 60 pies. Cuando impacta, la cuenta estalla como si fuera el conjuro *Bola de fuego* de nivel 3 (salvación CD 15).

Puedes lanzar varias cuentas, o incluso todo el collar, como acción. Cuando lo haces, el nivel de la *Bola de fuego* aumenta en 1 por cada cuenta a partir de la primera.

COLLAR DE CUENTAS DE PLEGARIA

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización por parte de un clérigo, druida o paladín)

Este collar tiene 1d4+2 cuentas mágicas de aguamarina, perla negra o topacio. También tiene varias cuentas no mágicas hechas de piedras como ámbar, heliotropo, cuarzo citrino, coral, jade o cuarzo. Si se saca una cuenta mágica del collar, dicha cuenta pierde su magia.

Existen seis tipos de cuentas mágicas. El director de juego decide o determina al azar el tipo de cada una de las del collar, que pueden del mismo tipo. Para usar una cuenta, debes llevar el collar. Cada cuenta contiene un conjuro que puedes lanzar como acción adicional (usa tu CD de salvación de conjuro si es necesario hacer una tirada de salvación). Una vez se lanza el conjuro de una cuenta mágica, dicha cuenta no se puede volver a usar hasta el siguiente amanecer.

1d20	Cuenta de...	Conjuro
1-6	Bendición	Bendecir
7-12	Curación	Curar heridas (nivel 2) o Restablecimiento menor
13-16	Favor	Restablecimiento mayor
17-18	Herida	Herida de marca
19	Convocar	Aliado planar
20	Caminar por el aire	Caminar con el viento

COTA DE ESCAMAS DE DRAGÓN

Armadura (cota de escamas), muy rara (requiere sintonización)

La cota de escamas de dragón está fabricada con escamas de un tipo de dragón. Algunas veces los dragones recogen las escamas que se les caen y se las regalan a los humanoides. Otras veces, los cazadores le quitan cuidadosamente la piel a un dragón muerto y la conservan. En cualquier caso, la cota de escamas de dragón es muy valiosa.

Mientras llevas esta armadura, consigues un bonificador de +1 a la CA, tienes ventaja en las tiradas de salvación contra la *Presencia pavorosa* y armas de aliento de los dragones, y tienes resistencia a un tipo de daño que determina el tipo de dragón del que se obtuvieron las escamas (ver tabla).

Además, como acción, puedes centrar tus sentidos para discernir mágicamente la distancia y la dirección en la que se encuentra el dragón más cercano a 30 millas de ti que sea del mismo tipo que la armadura. Esta acción especial no se puede volver a usar hasta el siguiente amanecer.

Dragón	Resistencia
Azul	Relámpago
Blanco	Frío
Bronce	Relámpago
Cobre	Ácido
Negro	Ácido
Oro	Fuego
Oropel	Fuego
Plata	Frío
Rojo	Fuego
Verde	Veneno

COTA DE MALLA ÉLFICA

Armadura (cota de malla), rara

Consigues un bonificador de +1 a la CA mientras llevas esta armadura. Se considera que tienes competencia con esta armadura incluso si no tienes competencia con armaduras intermedias.

CUBO DE FUERZA

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Este cubo mide aproximadamente 1 pulgada de ancho. Cada cara tiene una marca distintiva que se puede presionar. El cubo empieza con 36 cargas y recupera 1d20 de las cargas cada amanecer.

Puedes usar una acción para presionar una de las caras del cubo y gastar un número de cargas basado en la cara elegida, como se muestra en la tabla de caras del cubo de fuerza. Cada cara tiene un efecto diferente. Si no quedan cargas suficientes, no sucede nada. En el caso contrario, aparece una barrea de fuerza invisible que forma un cubo de 15 pies de lado. El centro de la barrera eres tú, esta se mueve contigo y dura 1 minuto, hasta que uses una acción para presionar la sexta cara del cubo o hasta que el cubo se quede sin cargas. Puedes cambiar el efecto de la barrera presionando una cara diferente y gastando el número de cargas requerido, lo que reinicia la duración.

Si tu movimiento hace que la barrera entre en contacto con un objeto sólido que el cubo no pueda atravesar, no puedes acercarte más a ese objeto mientras dure la barrera.

Caras del cubo de fuerza

Cara	Cargas	Efecto
1	1	Los gases, el viento y la niebla no pueden atravesar la barrera.
2	2	Ninguna materia inerte puede atravesar la barrera. Las paredes, el suelo y el techo pueden cruzarla si así lo decides.
3	3	La materia viva no puede atravesar la barrera.
4	4	Los efectos de los conjuros no pueden atravesar la barrera.
5	5	Nada puede atravesar la barrera. Las paredes, el suelo y el techo pueden cruzarla si así lo decides.
6	0	La barrera se desactiva.

El cubo pierde sus cargas cuando se lanzan ciertos efectos de conjuros o de objetos mágicos sobre la barrera, como se indica en la siguiente tabla.

Objeto o conjuro	Cargas perdidas
Desintegrar	1d12
Cuerno detonante	1d10
Atravesar muro	1d6
Rociada de color	1d20
Muro de fuego	1d4

CUENCO DE COMANDAR ELEMENTALES DE AGUA

Objeto maravilloso, raro

Cuando este cuenco está lleno de agua, puedes usar una acción para decir su palabra de mando y convocar un elemental de agua, como si lanzaras el conjuro *Conjurar elemental*. El cuenco no se puede volver a usar de este modo hasta el siguiente amanecer.

El cuenco tiene aproximadamente 1 pie de diámetro y la mitad de profundidad. Pesa 3 libras y contiene unos 3 galones.

CUENTA DE FUERZA

Objeto maravilloso, raro

El diámetro de esta pequeña esfera negra mide 3/4 de pulgada y pesa 1 onza. Normalmente, se encuentran a la vez 1d4+4 cuentas de fuerza.

Puedes usar una acción para lanzar la cuenta hasta 60 pies, la cual explota en el impacto y queda destruida. Todas las criaturas que se encuentren en un radio de 10 pies desde el punto en que aterrizó la cuenta deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 para no recibir 5d4 puntos de daño por fuerza. Luego, una esfera transparente de fuerza rodea el área durante 1 minuto. Cualquier criatura que haya fallado la tirada de salvación y que se encuentre completamente dentro de esta área queda atrapada dentro. Las criaturas que superen la tirada de salvación o que estén parcialmente dentro del área son empujadas fuera de la esfera. Solo el aire respirable puede cruzar el muro de la esfera; ningún ataque ni otro efecto pueden hacerlo.

Una criatura encerrada puede usar su acción para empujar las paredes de la esfera, lo que hace que esta se mueva hasta la mitad de la velocidad caminando de la criatura. La esfera se puede coger: su magia hace que solo pese 1 libra, independientemente del peso de las criaturas que se encuentren dentro.

CUERDA DE ENMARAÑAR

Objeto maravilloso, rara

Esta cuerda mide 30 pies de longitud y pesa 3 libras. Si sujetas uno de sus extremos y usas una acción para decir su palabra de mando, el otro extremo se lanza hacia delante para enmarañar a una criatura que puedas ver a 20 pies o menos de ti. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 para no quedar apresado.

Puedes liberar a la criatura usando una acción adicional para decir la segunda palabra de mando de la cuerda. Un objetivo apresado por la cuerda puede usar una acción para realizar una prueba de Fuerza o Destreza CD 15 (a elección del objetivo). Si tiene éxito, deja de estarlo.

La cuerda tiene CA 20 y 20 puntos de golpe. Recupera 1 punto de golpe cada 5 minutos siempre y cuando tenga al menos 1 punto de golpe. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, se destruye.

CUERDA DE ESCALADA

Objeto maravilloso, poco común

Esta cuerda de seda de 60 pies de longitud pesa 3 libras y puede aguantar hasta 3000 libras. Si sujetas un extremo de la cuerda y utilizas una acción para decir la palabra de mando, la cuerda se anima. Como acción adicional, puedes ordenarle al otro extremo que se mueva hacia el lugar que elijas. Este extremo se mueve 10 pies durante tu turno cuando le das la orden por primera vez y otros 10 pies en cada uno de tus turnos hasta que llegue al lugar elegido, hasta que se extienda todo lo que alcance su longitud o hasta que le digas que se detenga. También puedes decirle que se ate firmemente a un objeto o que se desate, que se anude o se desanude, o que se enrolle para poder transportarla.

Si le dices a la cuerda que se anude, se le forman nudos en intervalos de 1 pie. Mientras está anudada, la cuerda se reduce a 50 pies de longitud y te concede ventaja en las tiradas que hagas para escalar.

La cuerda tiene CA 20 y 20 puntos de golpe. Recupera 1 punto de golpe cada 5 minutos siempre y cuando tenga al menos 1 punto de golpe. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, se destruye.

CUERNO DEL VALHALLA

Objeto maravilloso, raro (plata u oropel), muy raro (bronce) o legendario (hierro)

Puedes usar una acción para soplar este cuerno. En respuesta, a 60 pies o menos de ti aparecen unos espíritus guerreros del Valhalla (usa las estadísticas del berserker, página 364), que vuelven al Valhalla después de 1 hora o cuando sus puntos de golpe se reduzcan a 0. Una vez uses el cuerno, no se puede volver a usar hasta que no pasen 7 días.

Se sabe que existen cuatro tipos de cuerno del Valhalla, cada uno de los cuales está hecho de un metal diferente. El tipo de cuerno determina cuántos berserkers responden a la llamada, así como los requisitos para usarlo. El director de juego elije el tipo de cuerno o lo determina aleatoriamente.

1d100	Tipo de cuerno	Berserkers convocados	Requisito
01-40	Plata	2d4+2	Ninguno
41-75	Oropel	3d4+3	Competencia con armas sencillas
76-90	Bronce	4d4+4	Competencia con armadura intermedia
91-00	Hierro	5d4+5	Competencia con todas las armas marciales

Si soplas el cuerno sin cumplir su requisito, los berserkers convocados te atacan. Si cumples el requisito, son amistosos hacia ti y tus compañeros y siguen tus órdenes.

CUERNO DETONANTE

Objeto maravilloso, raro

Puedes usar una acción para decir la palabra de mando del cuerno y luego soplarlo, con lo que emite un estallido estruendoso en un cono de 30 pies que es audible desde una distancia de 600 pies. Todas las criaturas que se encuentren dentro del cono deben hacer una tirada de salvación de Constitución. Si falla, una criatura recibe 5d6 puntos de daño por trueno y queda ensordecida durante 1 minuto. Si tiene éxito, recibe la mitad de daño y no queda ensordecida. Las criaturas y los objetos de vidrio o de cristal tienen desventaja en las tiradas de salvación y reciben 10d6 puntos de daño por trueno en lugar de 5d6.

Cada uno de los usos de la magia del cuerno tiene un 20 % de probabilidades de hacer que el cuerno explote. La explosión inflige 10d6 puntos de daño por fuego a quien lo sopla y destruye el cuerno.

DAGA ENVENENADA

Arma (daga), rara

Consigues un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica.

Puedes usar una acción para hacer que un veneno negro y denso cubra el filo. El veneno permanece durante 1 minuto o hasta que impactes a una criatura con la daga. Dicha criatura debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 para no recibir 2d10 puntos de daño por veneno y quedar envenenada durante 1 minuto. La daga no se puede volver a usar de este modo hasta el siguiente amanecer.



DECANTADOR INAGOTABLE DE AGUA

Objeto maravilloso, poco común

Este frasco tapado hace ruido cuando se agita, como si contuviera agua. El decantador pesa 2 libras.

Puedes usar una acción para quitar el tapón y decir una de las tres palabras de mando, con lo cual una cantidad de agua fresca o salada (según elijas) surge del frasco. El agua deja de salir al principio de tu siguiente turno. Elige una de las siguientes opciones:

- «Chorro» produce 1 galón de agua.
- «Fuente» produce 5 galones de agua.
- «Géiser» produce 30 galones de agua que surgen en un géiser de 30 pies de longitud y 1 pie de ancho. Como acción adicional mientras sujetas el decantador, puedes apuntar con el géiser a una criatura que puedas ver a 30 pies o menos de ti. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza para no recibir 1d4 puntos de daño contundente y caer tumbado. En lugar de una criatura, puedes apuntar a un objeto que nadie lleve puesto ni transporte y que no pese más de 200 libras. El objetivo es derribado o arrastrado hasta que se aleja 15 pies de ti.

DEFENSOR

Arma (cualquier espada), legendaria (requiere sintonización)

Consigues un bonificador de +3 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica.

La primera vez que atacas con la espada en cada uno de tus turnos, puedes transferir parte del bonificador o todo él a tu CA en lugar de usar el bonificador en cualquiera de las tiradas de ataque de ese turno. Por ejemplo, puedes reducir el bonificador de tus tiradas de ataque y de daño a +1 y conseguir un bonificador de +2 a la CA. Los bonificadores que transfieras tienen efecto hasta el principio de tu siguiente turno, aunque debes sujetar la espada para conseguir su bonificador a la CA.

DIADEMA DE INTELECTO

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)

Tu puntuación de Inteligencia es 19 mientras lleves esta diadema. No tiene efecto sobre ti si ya tienes una puntuación de Inteligencia igual a 19 o más.

DISOLVENTE UNIVERSAL

Objeto maravilloso, legendario

Este tubo contiene un líquido lechoso con un fuerte olor a alcohol. Puedes usar una acción para verter el contenido del tubo en una superficie dentro del alcance. El líquido disuelve inmediatamente hasta 1 pie cuadrado de adhesivo que toque, incluso el *pegamento soberano.*

ELIXIR DE AMOR

Poción, poco común

La siguiente vez que veas a una criatura durante los siguientes 10 minutos después de beberte este elixir, quedas hechizado por esa criatura durante 1 hora. Si la criatura es de una especie o de un género por el que normalmente te sientes atraído, la ves como tu amor verdadero mientras estés hechizado. Esta poción es un líquido efervescente de color rosado y contiene una burbuja con forma de corazón que es fácil pasar por alto.

ESCARABEO DE PROTECCIÓN

Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización)

Si sostienes en la mano este medallón con forma de escarabajo durante 1 ronda, aparece una inscripción en su superficie que revela su naturaleza mágica. Otorga dos beneficios mientras lo llevas encima:

- Tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas contra conjuros.
- El escarabajo tiene 12 cargas. Si fallas una tirada de salvación contra un conjuro de nigromancia o un efecto dañino que provenga de una criatura no muerta, puedes usar tu reacción para gastar 1 carga y convertir el fallo en éxito. El escarabajo se convierte en polvo y se destruye cuando se ha gastado su última carga.

ESCOBA VOLADORA

Objeto maravilloso, poco común

Esta escoba de madera, que pesa 3 libras, funciona como una escoba normal hasta que te sientas a horcajadas sobre ella y dices la palabra de mando. Entonces flota y se puede montar en el aire. Tiene una velocidad volando de 50 pies y puede transportar hasta 400 libras, pero su velocidad volando se reduce a 30 pies si lleva más de 200 libras. La escoba deja de flotar cuando aterrizas.

Puedes enviar a la escoba para que viaje ella sola a un lugar que se encuentre a 1 milla o menos de ti si dices la palabra de mando, nombras la localización y estás familiarizado con ese lugar. La escoba regresa a ti cuando dices otra palabra de mando, siempre y cuando la escoba permanezca a 1 milla de ti o menos.

ESCUDO +1, +2 O +3

Armadura (escudo), poco común (+1), raro (+2) o muy raro (+3)

Mientras sujetas este escudo, tienes un bonificador a la CA determinado por su rareza. Este bonificador se añade aparte de los bonificadores habituales del escudo a la CA.

ESCUDO ANIMADO

Armadura (escudo), muy raro (requiere sintonización)

Mientras sujetas este escudo, puedes decir su palabra de mando como acción adicional para hacer que se vuelva animado. El escudo salta en el aire y flota en tu espacio para protegerte como si lo empuñaras, dejándote las manos libres. El escudo permanece animado durante 1 minuto, hasta que uses una acción adicional para terminar con su efecto o hasta que quedes incapacitado o mueras. En ese momento, el escudo cae al suelo o vuelve a tu mano si tienes una libre.

ESCUDO ANTICONJUROS

Armadura (escudo), muy raro (requiere sintonización)

Mientras sujetas este escudo, tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas contra conjuros u otros efectos mágicos. Los ataques de conjuro que se hagan contra ti tienen desventaja.

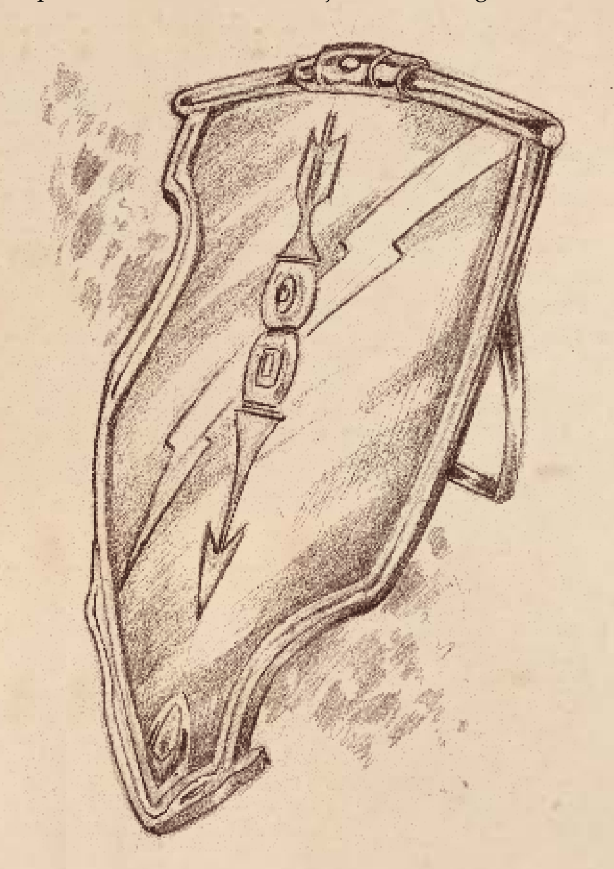
ESCUDO ATRAEPROYECTILES

Armadura (escudo), raro (requiere sintonización)

Mientras sostienes este escudo, tienes resistencia al daño de los ataques de armas a distancia.

Maldición. Este escudo está maldito. Sintonizarse con él te maldice hasta que te lancen el conjuro *Quitar maldición* o una magia similar. Quitarte el escudo no te quita la maldición.

Cuando se haga un ataque con un arma a distancia contra un objetivo que se encuentre a 10 pies o menos de ti, la maldición hace que tú te conviertas en el objetivo en su lugar.



ESCUDO ATRAPAFLECHAS

Armadura (escudo), raro (requiere sintonización)

Consigues un bonificador de +2 a la CA contra ataques a distancia mientras lleves este escudo. Este bonificador se añade al bonificador habitual de la CA del escudo. Además, cuando un atacante hace una tirada de ataque contra un objetivo que se encuentre a 5 pies o menos de ti, puedes usar tu reacción para convertirte en el objetivo del ataque.

ESFERA DE ANIQUILACIÓN

Objeto maravilloso, legendario

Esta esfera negra de 2 pies de diámetro es un agujero en el multiverso que flota en el espacio y está estabilizado gracias a un campo mágico que lo rodea.

La esfera destruye toda la materia por la que pasa y que pase por ella. Los artefactos son la única excepción: a menos que un artefacto sea susceptible de recibir daño de una esfera de aniquilación, pasa por ella ileso. Cualquier otra cosa que toque la esfera pero que no sea tragada completamente y destruida recibe 4d10 puntos de daño por fuerza.

La esfera está inmóvil hasta que alguien la controla. Si estás a 60 pies o menos de una esfera que no está controlada, puedes usar una acción para realizar una prueba de Inteligencia (Arcanos) CD 25. Si tienes éxito, la esfera levita en la dirección que elijas hasta un número de pies igual a 5 × tu modificador por Inteligencia (mínimo 5 pies). Si fallas, la esfera se mueve 10 pies hacia ti. Si la esfera entra en el espacio de una criatura, esta debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 13 para no ser tocada por la bola y recibir 4d10 puntos de daño por fuerza.

Si intentas controlar una esfera que se encuentra bajo el control de otra criatura, haces una prueba de Inteligencia (Arcanos) enfrentada a la aprueba de Inteligencia (Arcanos) de la otra criatura. Quien gane el enfrentamiento consigue controlar la esfera y la puede levitar con normalidad.

Si la esfera entra en contacto con un portal planar, como el que crea el conjuro *Umbral,* o un espacio extradimensional, como el que crea con un *agujero portátil,* el director de juego determina al azar lo que sucede usando la siguiente tabla.

1d100	Resultado
01-50	La esfera se destruye.
51-85	La esfera entra en el portal o en el espacio extradimensional.
86-00	Una grieta espacial envía a todas las criaturas y objetos que se encuentren a 180 pies o menos de la esfera, incluyendo la esfera, a un plano de existencia aleatorio.

ESPADA AFILADA

Arma (cualquier espada que inflija daño cortante), muy rara (requiere sintonización)

Cuando impactas a un objeto con esta arma mágica, maximiza tus dados de daño de arma contra él.

Cuando atacas a una criatura con esta arma y sacas un 20 en la tirada de ataque, el objetivo recibe 4d6 puntos de daño cortante adicional. Luego tira otro d20. Si sacas un 20, le cortas una extremidad al objetivo y el director de juego determina el efecto de dicha pérdida. Si la criatura no tiene ninguna extremidad que cortarle, cortas una porción de su cuerpo.

Además, puedes decir la palabra de mando de la espada para hacer que la hoja emita luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en otros 10 pies adicionales. Decir la palabra de mando otra vez o envainar la espada apaga la luz.

ESPADA ARREBATAVIDAS

Espada (cualquier espada), rara (requiere sintonización)

Cuando atacas a una criatura con esta arma mágica y sacas un 20 en la tirada de ataque, el objetivo recibe 3d6 puntos de daño necrótico adicionales, siempre y cuando no sea ni un constructo ni un no muerto. Tú consigues puntos de golpe temporales igual a ese daño adicional.

ESPADA DANZANTE

Arma (cualquier espada), muy rara (requiere sintonización)

Puedes usar una acción adicional para lanzar esta espada al aire y decir la palabra de mando. Cuando lo hagas, la espada comienza a flotar, se eleva hasta 30 pies y ataca a una criatura de tu elección que se encuentre a 5 pies o menos de la espada. La espada usa tu tirada de ataque y tu modificador por característica para las tiradas de daño.

Mientras la espada flota, tú puedes usar una acción adicional para hacer que vuele hasta 30 pies hasta otro lugar que se encuentre a 30 pies o menos de ti. Como parte de la misma acción adicional, puedes usar la espada para atacar a una criatura que se encuentre a 5 pies o menos de ella.

Después del cuarto ataque de la espada flotante, esta vuela hasta 30 pies e intenta regresar a tu mano. Si no tienes ninguna mano libre, cae al suelo ante tus pies. Si algún obstáculo le obstruye el camino hacia a ti, la espada se acerca a ti todo lo que puede y luego cae al suelo. También deja de flotar si la agarras o si te alejas de ella a más de 30 pies.

ESPADA HIRIENTE

Arma (cualquier espada), rara (requiere sintonización)

Los puntos de golpe que se pierden a causa de esta espada solo se recuperan mediante un descanso prolongado o un descanso breve, en lugar de mediante regeneración, magia o cualquier otro medio.

Una vez por turno, cuando impactes a una criatura con un ataque que usa esta arma mágica, puedes herirla. Al principio de cada uno de sus turnos, recibe 1d4 puntos de daño necrótico por cada vez que la hayas herido y luego puede hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15; si tiene éxito, acaba con el efecto de tales heridas. De manera alternativa, la criatura herida o una criatura que se encuentre a 5 pies o menos de ella puede usar una acción para hacer una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 15 y terminar con el efecto si tiene éxito.

ESPADA VORPALINA

Arma (cualquier espada que inflija daño cortante), legendaria (requiere sintonización)

Consigues un bonificador de +3 a las tiradas de daño y de ataque que hagas con esta arma mágica. Además, el arma ignora la resistencia al daño cortante.

Cuando atacas con esta arma a una criatura que tenga al menos una cabeza y sacas un 20 en la tirada de ataque, le cortas una de las cabezas. La criatura muere si no puede sobrevivir sin la cabeza cortada. Una criatura es inmune a este efecto si es inmune al daño cortante, si no tiene o no necesita cabeza, si tiene acciones legendarias o si el director de juego decide que la criatura es demasiado grande como para cortarle la cabeza con esta arma. En su lugar, la criatura recibe 6d8 puntos de daño cortante debido al golpe.

ESPEJO ATRAPAVIDAS

Objeto maravilloso, muy raro

Cuando se mira directamente a este espejo de 4 pies de altura, su superficie muestra imágenes borrosas de criaturas. El espejo pesa 50 libras y tiene CA 11, 10 puntos de golpe y vulnerabilidad al daño contundente. Se hace añicos y se destruye cuando sus puntos de golpe se reducen a 0.

Si el espejo está colgado en una superficie vertical y tú te encuentras a 5 pies o menos de él, puedes usar una acción para decir su palabra de mando y activarlo. Permanece activado hasta que uses una acción para volver a decir la palabra de mando.

Cualquier criatura que no seas tú que vea su reflejo en el espejo activado mientras se encuentra a 30 pies o menos de él debe superar una tirada de salvación de Carisma CD 15 para no quedar atrapada, junto con cualquier cosa que lleve puesta o que transporte, en una de las 12 celdas extradimensionales del espejo. Tiene ventaja en la tirada si conoce la naturaleza del espejo. Los constructos tienen éxito automáticamente.

Una celda extradimensional es una expansión infinita llena de una densa niebla que reduce la visibilidad a 10 pies. Las criaturas que están atrapadas en las celdas del espejo no envejecen y no necesitan comer, beber ni dormir. Una criatura atrapada en una celda está confinada en ella hasta que la liberen o hasta que use magia que permita el viaje planar.

Si el espejo atrapa a una criatura pero sus doce celdas extradimensionales ya están ocupadas, el espejo libera al azar a una criatura atrapada para hacer hueco al nuevo prisionero. La criatura liberada aparece en un espacio sin ocupar dentro de la vista del espejo pero de espaldas a él. Si el espejo se hace añicos, todas las criaturas que contenga se liberan y aparecen en espacios sin ocupar cerca de él.

Mientras estés a 5 pies o menos del espejo, puedes usar una acción para decir el nombre de una criatura atrapada en él o decir el número de una celda en particular. La imagen de dicha criatura aparece en la superficie del espejo y os podéis comunicar con normalidad.

Del mismo modo, puedes usar una acción para decir la segunda palabra de mando y liberar a una criatura atrapada en el espejo. La criatura atrapada aparece, junto con sus posesiones, en el lugar sin ocupar que esté más cerca del espejo y de espaldas a él.

FETICHE DE PLUMAS

Objeto maravilloso, raro

Este objeto diminuto parece una pluma. Existen diferentes fetiches de plumas y cada uno tiene un efecto diferente de un solo uso. El director de juego elije el tipo de fetiche o lo determina al azar.

1d100	Fetiche de plumas
01-20	Ancla
21-35	Pájaro
36-50	Abanico
51-65	Barco de cisne
66-90	Árbol
91-00	Látigo

Ancla. Puedes usar una acción para tocar un barco o una embarcación con el fetiche. Durante las siguientes 24 horas, el navío no puede moverse por ningún medio. Volver a tocar el navío con la pluma termina con el efecto. Cuando el efecto termina, el objeto desaparece.

Abanico. Si estás en un barco o en un navío, puedes usar una acción para lanzar el fetiche hasta 10 pies en el aire. El fetiche desaparece y un enorme abanico aparece en su lugar. El abanico flota y crea un viento lo suficientemente fuerte como para impulsar un navío, lo que hace que aumente su velocidad en 5 millas por hora durante 8 horas. Puedes desconvocar el abanico como acción.

Barco cisne. Puedes usar una acción para tocar un cuerpo de agua de al menos 60 pies de diámetro con el fetiche. El fetiche desaparece y un barco con forma de cisne de 50 pies de largo y 20 pies de ancho aparece en su lugar. El barco es autopropulsado y se mueve por el agua a una velocidad de 6 millas por hora. Puedes usar una acción mientras estás en el barco para ordenarle que se mueva o para que gire 90 grados. El barco puede transportar hasta a 32 criaturas de tamaño Mediano o más pequeñas. Una criatura Grande cuenta como 4 criaturas Medianas, mientras que una criatura Enorme cuenta como 9. El barco dura 24 horas y luego desaparece. Puedes desconvocarlo como una acción.

Árbol. Debes estar al aire libre para usar este fetiche. Puedes usar una acción para tocar con él un espacio sin ocupar en el suelo. El fetiche desaparece y en su lugar aparece un roble no mágico. El árbol tiene una altura de 60 pies y un tronco de 5 pies de diámetro, y las ramas de su copa se extienden en un radio de 20 pies.

Látigo. Puedes usar una acción para lanzar el fetiche a un punto que se encuentre a 10 pies de ti o menos. El fetiche desaparece y en su lugar aparece un látigo flotante. Puedes usar una acción adicional para hacer un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura que se encuentre e 10 pies o menos del látigo, con un bonificador al ataque de +9. Si impactas, el objetivo recibe 1d6+5 puntos de daño por fuerza.

Como acción adicional durante tu turno, puedes ordenarle al látigo que vuele hasta 20 pies y que repita el ataque contra una criatura que se encuentre a 10 pies o menos de él. El látigo desaparece después de 1 hora, cuando usas una acción para desconvocarlo o cuando estés incapacitado o mueras.

Pájaro. Puedes usar una acción para lanzar el fetiche a 5 pies en el aire. El fetiche desaparece y un enorme pájaro multicolor aparece en su lugar. El pájaro tiene las estadísticas de un roc, pero obedece órdenes simples y no puede atacar. Puede transportar hasta 500 libras mientras vuela a su velocidad máxima (16 millas a la hora durante un máximo de 144 millas por día, con un descaso de 1 hora cada 3 horas de vuelo) o 1000 libras a la mitad de la velocidad. El pájaro desaparece después de volar a su distancia máxima durante 1 día o si sus puntos de golpe se reducen a 0. Puedes desconvocar al pájaro como una acción.

FIGURITA DE PODER MARAVILLOSO

Objeto maravilloso, rareza por figurita

Una figurita de poder maravilloso es una estatuilla de una bestia lo suficientemente pequeña como para caber en un bolsillo. Si usas una acción para decir la palabra de mando y tiras la figura a un punto del suelo que se encuentre a 60 pies de ti o menos, la figurita se convierte en una criatura viva. Si el espacio donde aparecería la criatura está ocupado por otras criaturas u objetos o si no hay espacio suficiente para la criatura, la figurita no cambia.

La criatura es amistosa hacia a ti y tus compañeros. Entiende tus idiomas y obedece las órdenes que le digas. Si no le das ninguna orden, la criatura se defiende, pero no realiza ninguna otra acción.

El tiempo que existe la criatura depende de cada figurita. Cuando termina la duración, la criatura vuelve a la forma de figurita, o lo hace antes si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si usas una acción para decir la palabra de mando otra vez mientras la tocas. Cuando la criatura se vuelve a convertir en figurita, no se puede volver a usar hasta que no haya pasado la cantidad de tiempo indicada en la descripción de la figurita.

Búho de serpentino (rara). Esta estatuilla de serpentino representa un búho que se puede convertir en un búho gigante durante un máximo de 8 horas. Una vez se ha usado, no se puede volver a usar hasta que no hayan pasado 2 días. El búho puede comunicarse contigo telepáticamente a cualquier distancia si ambos os encontráis en el mismo plano de existencia.

Carneros de marfil (rara). Estas estatuillas de marfil representan unos carneros que se fabrican de tres en tres. Cada uno tiene una apariencia única y funciona de una forma diferente a los demás. Sus propiedades son las siguientes:

- El *carnero de viaje* puede convertirse en un carnero Grande con las mismas estadísticas que un caballo de monta. Tiene 24 cargas y cada hora o fracción de hora que gasta en forma de bestia cuesta 1 carga. Mientras tenga cargas, puedes usarla todo lo que quieras. Cuando se queda sin cargas, vuelve a ser una figurita y no se puede volver a usar hasta que no hayan pasado 7 días, momento en que recupera todas sus cargas.
- El *carnero de trabajo* se convierte en un carnero gigante durante un máximo de 3 horas. Una vez se ha usado, no se puede volver a usar hasta que no hayan pasado 30 horas.
- El *carnero de terror* se convierte en un carnero gigante durante un máximo de 3 horas. El carnero no puede atacar, pero puedes quitarle los cuernos y usarlos como arma. Un cuerno se convierte en una *lanza +1* y otro en una *espada larga* +2. Quitar un cuerno requiere una acción, y cuando el carnero vuelve a su forma de figurita, los cuernos vuelven a él y las armas desaparecen. Además, el carnero irradia un aura de terror en un radio de 30 pies mientras vayas montado en él. Cualquier criatura hostil hacia ti que empiece su turno dentro del aura debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 para no asustarse del carnero durante 1 minuto o hasta que el animal vuelva a su forma de figurita. La criatura asustada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, terminar con el efecto. Cuando supere la salvación contra el efecto, se vuelve inmune al aura del carnero durante las siguientes 24 horas. Una vez se ha usado la figurita, no se puede volver a usar hasta que no hayan pasado 15 días.

Corcel de obsidiana (muy rara). Este caballo de obsidiana pulida puede convertirse en una pesadilla durante un máximo de 24 horas. La pesadilla solo lucha para defenderse. Una vez se ha usado, no se puede volver a usar hasta que no hayan pasado 5 días.

Si tienes un alineamiento bueno, cada vez que la uses, la figurita tiene un 10 % de probabilidades de ignorar tus órdenes, incluyendo la orden de volver a su forma de figurita. Si montas a la pesadilla mientras ignora tus órdenes, los dos sois transportados inmediatamente a una localización aleatoria del plano del Hades, donde la pesadilla vuelve a la forma de figurita.

Cuervo de plata (poco común). Esta estatuilla de plata representa un cuervo que puede convertirse en un cuervo gigante durante un máximo de 12 horas. Una vez se ha usado, no se puede volver a usar hasta que no hayan pasado 2 días. Mientras está en forma de cuervo, la figurita te permite lanzar el conjuro Animal mensajero a voluntad.

Elefante de mármol (rara). Esta estatuilla de mármol tiene unas 4 pulgadas de alto y de largo. Se puede convertir en un elefante hasta un máximo de 24 horas. Una vez se ha usado, no se puede volver a usar hasta que no hayan pasado 7 días.

Grifo de bronce (rara). Esta estatuilla de bronce representa un grifo rampante. Puede convertirse en un grifo durante un máximo de 6 horas. Una vez se usa, no puede volverse a usar hasta que no hayan pasado 5 días.

Leones de oro (rara). Estas estatuillas de oro de leones se fabrican de dos en dos. Puedes usar una o las dos al mismo tiempo. Cada una se convierte en un león durante un máximo de 1 hora. Una vez se ha usado un león, no se puede volver a usar hasta que no hayan pasado 7 días.

Mosca de ébano (rara). Esta estatuilla de ébano está tallada como un tábano. Puede convertirse en una mosca gigante durante un máximo de 12 horas y se puede montar como si fuera una montura. Una vez se ha usado, no se puede volver usar hasta que no hayan pasado 2 días.

Mosca gigante

Bestia Grande, no alineada

Clase de Armadura: 11

Puntos de golpe: 19 (3d10+3)

Velocidad: 30 pies, 60 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	3 (−4)

Sentidos: Visión en la oscuridad a 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: -

Perro de ónice (rara). Esta estatuilla de ónice representa un perro que se puede convertir en un mastín durante un máximo de 6 horas. El mastín tiene una Inteligencia de 8 y puede hablar común. También tiene visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies y puede ver criaturas y objetos invisibles dentro de su alcance. Una vez se ha usado, no se puede volver a usar hasta que no hayan pasado 7 días.

FLAUTA DE LAS ALCANTARILLAS

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)

Debes tener competencia con instrumentos de viento para usar esta flauta. Mientras estés sintonizado con ella, las ratas normales y las ratas gigantes son indiferentes hacia ti y no te atacarán a menos que las amenaces o las dañes.

La flauta tiene 3 cargas. Si la tocas como una acción, puedes usar una acción adicional para gastar de 1 a 3 cargas y llamar a una plaga de ratas por cada carga, siempre y cuando haya suficientes ratas a media milla de ti para que las convoques de este modo (a discreción del director de juego). Si no hay ratas suficientes para una plaga, la carga se desperdicia. La plaga convocada se mueve hacia la música por el camino más corto disponible, pero no está bajo tu control. La flauta recupera 1d3 cargas cada amanecer.

Cuando una plaga de ratas que no se encuentre bajo el control de otra criatura se acerque a 30 pies o menos de ti mientras estás tocando la flauta, puedes hacer una prueba de Carisma enfrentada a la prueba de Sabiduría de la plaga. Si pierdes el enfrentamiento, la plaga se comporta como lo haría normalmente y la música de la flauta no le puede influir hasta que no pasen 24 horas. Si ganas el enfrentamiento, la música de la flauta influye a la plaga y se vuelve amistosa hacia ti y tus compañeros mientras sigas tocando la flauta durante cada ronda como una acción. La plaga obedece tus órdenes. Si no le das ninguna orden, se defiende, pero no realiza acciones. Si empieza su turno y no puede escuchar la música de la flauta, tu control sobre ella termina, se comporta como lo haría con normalidad y la música de la flauta no le puede influir hasta que no pasen 24 horas.

FLAUTA DEL DESASOSIEGO

Objeto maravilloso, poco común

Debes tener competencia con los instrumentos de viento para usar esta flauta. Tiene 3 cargas. Puedes usar una acción para tocarla y gastar 1 carga para crear una tonada inquietante y fascinante. Todas las criaturas que se encuentren a 30 pies o menos de ti y que te escuchen tocar deben superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 para no asustarse de ti durante 1 minuto. Si quieres, todas las criaturas del área que no sean hostiles hacia ti tienen éxito automáticamente. Una criatura que falle la tirada de salvación puede repetirla al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, acabar con el efecto sobre sí misma. Una criatura que tenga éxito en esta tirada de salvación se vuelve inmune al efecto de esta flauta durante 24 horas. La flauta recupera 1d3 cargas cada amanecer.

FLECHA ASESINA

Arma (flecha), muy rara

Una flecha asesina es un arma mágica creada para matar a un tipo en particular de criatura. Algunas son más específicas que otras; por ejemplo, hay flechas asesinas de dragones y flechas asesinas de dragones azules. Si una criatura que pertenece al tipo, raza o grupo asociados con la flecha asesina recibe daño de esta, debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 17. Si falla, recibe 6d10 puntos de daño perforante adicional y, si tiene éxito, la mitad.

Una vez que una flecha asesina inflige daño, se convierte en una flecha no mágica.

Existen otras municiones mágicas de este tipo, como el virote asesino, pensado para las ballestas, aunque las flechas son más comunes.

FORTALEZA INSTANTÁNEA

Objeto maravilloso, raro

Puedes usar una acción para colocar un cubo de metal de 1 pulgada en el suelo y decir la palabra de mando. El cubo se convierte rápidamente en una fortaleza y dura hasta que uses una acción para pronunciar la palabra de mando que la desconvoca, lo cual solo sucede si la fortaleza está vacía.

La fortaleza es una torre cuadrada de 20 pies de ancho y 30 de alto, con aspilleras en todos los lados y una almena. Su interior está dividido en dos plantas conectadas por una escalera en uno de los muros. La escalera termina en una trampilla que conduce al tejado. Cuando se activa, la torre tiene una puerta pequeña en la cara que está enfrente de ti. La puerta solo se abre bajo tus órdenes, las cuales puedes decir como una acción adicional. Es inmune al conjuro *Abrir cerraduras* y a la magia similar, así como a un *carillón de apertura.*

Todas las criaturas que se encuentren en el área cuando aparezca la fortaleza deben realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15; si fallan, reciben 10d10 de daño contundente y, si tienen éxito, la mitad. En ambos casos, son empujadas a un espacio sin ocupar pero junto a la fortaleza. Los objetos que se encuentren en el área y que nadie lleve puestos ni transporte reciben este daño y son empujados automáticamente.

La torre está hecha de adamantina y su magia evita que se vuelque. El tejado, la puerta y los muros tienen cada uno 100 puntos de golpe, inmunidad al daño de armas no mágicas excepto a las armas de asedio y resistencia al resto de tipos de daño. Solo el conjuro *Deseo* puede reparar la fortaleza (este uso del conjuro cuenta como imitar un conjuro de nivel 8 o superior). Lanzar *Deseo* hace que el techo, la puerta y una muralla recuperen 50 puntos de golpe.

FRASCO DE HIERRO

Objeto maravilloso, legendario

Esta botella de hierro tiene un tapón de oropel. Puedes usar una acción para pronunciar la palabra de mando del frasco y elegir como objetivo a una criatura que puedas ver a 60 pies o menos de ti. Si el objetivo es nativo de un plano de existencia que no sea el plano donde os encontráis, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 para no quedar atrapado en el frasco. Si ya ha estado atrapado en el frasco antes, tiene ventaja en la tirada de salvación. Una vez atrapado, permanece dentro del frasco hasta que se libera. El frasco solo puede contener a una criatura a la vez. Una criatura atrapada en el frasco no necesita respirar, comer ni beber, y no envejece.

Puedes usar una acción para quitar el tapón del frasco y liberar a la criatura que contiene. La criatura es amistosa hacia ti y tus compañeros durante 1 hora y obedece las órdenes que le des durante ese tiempo. Si no le das órdenes o le das una que posiblemente conlleve su muerte, la criatura actúa de acuerdo a su disposición y alineamiento habituales.

El conjuro *Identificar* revela que hay una criatura dentro del frasco, pero el único modo de determinar el tipo de criatura es abrir el frasco. Una botella que acabas de descubrir puede contener ya una criatura que el director de juego elija o determine al azar.

1d100	Contenido
1-50	Vacío
51-54	Vrock
55-58	Herzou
59-62	Glabrezu
63-64	Nálfeshnee
65	Marilith
66	Bálor
67	Deva
68-69	Diablo gélido
70-73	Diablo barbado
74-75	Djinni
76-77	Ifriti
78-83	Elemental (cualquiera)
84-86	Acechador invisible
87-90	Saga nocturna
91	Planotáreo
92-95	Salamandra
96	Solar
97-99	Súcubo/íncubo
100	Xorn



GAFAS DE NOCHE

Objeto maravilloso, poco común

Mientras llevas estas gafas oscuras, tienes visión en la oscuridad a una distancia de 60 pies. Si ya tienes visión en la oscuridad, estas gafas aumentan su alcance en 60 pies.

GEMA DE VISIÓN

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Esta gema tiene 3 cargas. Como acción, puedes decir su palabra de mando y gastar 1 carga. Durante los próximos 10 minutos, tendrás vista verdadera hasta una distancia de 120 pies cuando mires a través de la gema. La gema recupera 1d3 cargas cada amanecer.

GEMA DEL RESPLANDOR

Objeto maravilloso, poco común

Este prisma tiene 50 cargas. Mientras lo estés sujetando, puedes usar una acción para decir una de las tres palabras para provocar uno de los siguientes efectos:

- La primera palabra de mando hace que la gema emita luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue en otros 30 pies adicionales. Este efecto no gasta cargas. Dura hasta que uses una acción adicional para repetir la palabra de mando o hasta que uses otra función de la gema.
- La segunda palabra de mando gasta 1 carga y hace que la gema dispare un rayo brillante de luz a una criatura que puedas ver a 60 pies o menos de ti. La criatura debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 para no quedar cegada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, terminar el efecto sobre sí misma.
- La tercera palabra de mando gasta 5 cargas y hace que la gema resplandezca con una luz cegadora en un cono de 30 pies que se origina en ella. Todas las criaturas que se encuentren en el cono deben hacer una tirada de salvación como si les hubiera impactado el rayo que crea la segunda palabra de mando.

Cuando todas las cargas de la gema se hayan gastado, esta se convierte en una joya no mágica de 50 po de valor.

GEMA ELEMENTAL

Objeto maravilloso, poco común

Esta gema contiene una mota de energía elemental. Cuando usas una acción para romper la gema, se convoca un elemental como si lanzaras el conjuro *Conjurar elemental* y se pierde la magia de la gema. El tipo de gema determina el elemental que convoca el conjuro.

Gema	Elemental conjurado
Zafiro azul	Elemental de aire
Diamante amarillo	Elemental de tierra
Rubí	Elemental de fuego
Esmeralda	Elemental de agua

GRILLETES DIMENSIONALES

Objeto maravilloso, raro

Puedes usar una acción para colocar estos grilletes en una criatura incapacitada. Los grilletes se ajustan a una criatura que tenga un tamaño de Pequeño a Grande. Además de servir como esposas normales, los grilletes evitan que la criatura utilice cualquier forma de movimiento extradimensional, incluyendo el teletransporte o el viaje planar. No evitan que la criatura pase a través de un portal interdimensional.

Tú y cualquier criatura que indiques cuando uses los grilletes podéis usar una acción para quitarlos. Una vez cada 30 días, la criatura que los lleva puestos puede hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 30. Si tiene éxito, se libera y los grilletes se destruyen.

GUANTELETES DE FUERZA DE OGRO

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)

Tu puntuación de Fuerza es 19 mientras lleves estos guanteletes. No tienen efecto sobre ti si tu Fuerza ya es 19 o más.

GUANTES DE ATRAPAR PROYECTILES

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)

Parece que estos guantes casi se funden en tus manos cuando te los pones. Cuando un ataque de un arma a distancia te impacta mientras llevas los guantes, puedes usar tu reacción para reducir el daño en 1d10 + tu modificador por Destreza, siempre y cuando tengas una mano libre. Si reduces el daño a 0, puedes atrapar el proyectil si es lo suficientemente pequeño como para caber en tu mano.

GUANTES DE NADAR Y TREPAR

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)

Mientras llevas estos guantes, trepar y nadar no te cuesta movimiento adicional y consigues un bonificador de +5 a las pruebas de Fuerza (Atletismo) que hagas para hacerlo.

HACHA BERSERKER

Arma (cualquier hacha), rara (requiere sintonización)

Consigues un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma. Además, mientras estés sintonizado con esta arma, tu máximo de puntos de golpe aumenta en 1 por cada nivel que hayas conseguido.

Maldición. Esta hacha está maldita y, cuando te sintonizas con ella, la maldición se extiende a ti. Mientras permanezcas maldito, no estás dispuesto a separarte del hacha y siempre la mantienes cerca de ti. También tienes desventaja en las tiradas de ataque con otras armas que no sean esta, a menos que no haya ningún enemigo a 60 pies o menos que puedas ver u oír.

Cuando una criatura hostil te daña mientras posees el hacha, debes superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 para no actuar en modo berserker. En este modo, debes usar tu acción de cada ronda para atacar con el hacha a la criatura que tengas más cerca. Si puedes hacer ataques adicionales como parte de la acción de ataque, usa esos ataques adicionales y muévete para atacar a la siguiente criatura que esté más cerca cuando tumbes a tu objetivo actual. Si tienes varios posibles objetivos, atacas a uno al azar. Permaneces en modo berserker hasta que empieces tu turno sin que haya ninguna criatura a 60 pies o menos que puedas ver u oír.

HERRADURAS DE VELOCIDAD

Objeto maravilloso, raro

Estas herraduras de hierro vienen en un set de cuatro. Mientras las cuatro están fijadas a los cascos de un caballo o de una criatura similar, su velocidad caminando aumenta en 30 pies.

HERRADURAS DEL CÉFIRO

Objeto maravilloso, muy raro

Estas herraduras de hierro vienen en un set de cuatro. Mientras las cuatro están fijadas a los cascos de un caballo o de una criatura similar, permiten que la criatura se mueva con normalidad flotando a 4 pulgadas del suelo. Este efecto significa que la criatura puede cruzar o quedarse de pie sobre superficies no sólidas o inestables, como agua o lava. La criatura no deja huellas e ignora el terreno difícil. Además, la criatura puede moverse a una velocidad normal hasta 12 horas al día sin sufrir agotamiento debido a la marcha forzada.

HIERRO DE ESCARCHA

Arma (cualquier espada), muy rara (requiere sintonización)

Cuando impactas con esta espada mágica, el objetivo recibe 1d6 puntos de daño por frío adicional. Además, mientras sostienes la espada, tienes resistencia al daño por fuego.

En temperaturas muy frías, la espada emite luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en 10 pies adicionales.

Moviendo esta arma, puedes extinguir llamas no mágicas que se encuentren a 30 pies o menos de ti. Esta propiedad no se puede usar más de una vez cada hora.



HOJA DE LA SUERTE

Arma (cualquier espada), legendaria (requiere sintonización)

Consigues un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica. Mientras la lleves contigo, también consigues un bonificador de +1 a las tiradas de salvación.

Suerte. Si tienes la espada contigo, puedes recurrir a su suerte (no se requiere acción) para repetir una tirada de ataque, una prueba de característica o una tirada de salvación que no te guste. Debes usar el segundo resultado. Esta propiedad no se puede volver a usar hasta el siguiente amanecer.

Deseo. La espada tiene 1d4–1 cargas. Mientras la sujetas, puedes usar una acción para gastar 1 carga y lanzar el conjuro *Deseo* con ella. Esta propiedad no se puede volver a usar hasta el siguiente amanecer. La espada pierde su propiedad si no tiene cargas.

HOJA SOLAR

Arma (espada larga), rara (requiere sintonización)

Este objeto parece la empuñadura de una espada larga. Moviéndolo, puedes usar una acción adicional para hacer que una hoja de puro resplandor aparezca o desaparezca. Con la hoja, esta espada larga mágica tiene la propiedad «sutileza». Si tienes competencia con las espadas largas o las espadas cortas, la tienes con la hoja solar.

Consigues un bonificador de +2 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma, la cual inflige daño radiante en lugar de daño cortante. Cuando impactas a un no muerto con ella, este recibe 1d8 puntos de daño radiante adicionales.

La hoja de la espada emite luz brillante en un radio de 15 pies y luz tenue en 15 pies adicionales. La luz es luz solar. Puedes usar una acción para aumentar o reducir su radio de luz brillante y luz tenue en 5 pies cada una, hasta un máximo de 30 pies y un mínimo de 10 pies.

INCENSARIO DE CONTROL DE ELEMENTALES DE AIRE

Objeto maravilloso, raro

Esta vasija de 6 pulgadas de anchura y 1 pie de altura se parece a un cáliz con una tapa decorada. Pesa 1 libra. Mientras el incienso arde en ella, puedes usar una acción para decir su palabra de mando y convocar a un elementar de aire, como si lanzaras el conjuro *Conjurar elemental.* El incensario no se puede volver a usar de este modo hasta el siguiente amanecer.

JABALINA DEL RELÁMPAGO

Arma (jabalina), poco común

Esta jabalina es un arma mágica. Cuando la lanzas y dices la palabra de mando, se trasforma en un relámpago que forma una línea de 5 pies de ancho que se extiende hasta un objetivo que se encuentre a 120 pies o menos. Todas las criaturas que se encuentren en la línea deben realizar una tirada de salvación de Destreza CD 13; si fallan, reciben 4d6 puntos de daño por relámpago y, si tienen éxito, la mitad. El relámpago vuelve a la jabalina cuando alcanza al objetivo. Si impacta, el objeto recibe el daño de la jabalina más 4d6 puntos de daño por relámpago.

La propiedad de la jabalina no se puede volver a usar hasta el siguiente amanecer. Durante ese tiempo sigue siendo un arma mágica.

LENGUA FLAMÍGERA

Arma (cualquier espada), rara (requiere sintonización)

Puedes usar una acción adicional para decir la palabra de mando de esta espada mágica, lo que hace que surjan llamas de la hoja. Estas llamas emiten luz brillante en un radio de 40 pies y luz tenue en 40 pies adicionales. Mientras la espada está en llamas, inflige 2d6 puntos de daño por fuego adicional a cualquier objetivo al que impacte. Las llamas duran hasta que uses una acción adicional para decir la palabra de mando de nuevo o hasta que tires o envaines la espada.

LINTERNA DE REVELACIÓN

Objeto maravilloso, poco común

Mientras está encendida, esta linterna arde durante 6 horas por pinta de aceite, emitiendo luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue en 30 pies adicionales. Las criaturas y objetos invisibles son visibles mientras se encuentren dentro de la luz brillante de la linterna. Puedes usar una acción para bajar el capuchón, lo que hace que la luz se reduzca a luz tenue en un radio de 5 pies.

MANTO DEL SALTIMBANQUI

Objeto maravilloso, raro

Este manto huele ligeramente a azufre. Mientras lo llevas puesto, puedes usarlo para lanzar el conjuro *Puerta dimensional* como una acción. Esta propiedad no se puede usar de nuevo hasta el siguiente amanecer.

Cuando desapareces, dejas tras de ti una nube de humo y apareces en una nube de humo similar en tu lugar de destino. El humo hace que el espacio del que te has marchado y al que has llegado se vuelvan áreas poco resguardadas, y se disipa al final de tu siguiente turno. Una luz o un viento fuerte dispersan el humo.

MANUAL DE EJERCICIO BENEFICIOSO

Objeto maravilloso, muy raro

Este libro describe ejercicios físicos, y sus palabras están cargadas con magia. Si dedicas 48 horas a lo largo de un periodo de 6 días o menos a estudiar su contenido y a practicar sus pautas, tu puntuación de Fuerza aumenta en 2, al igual que tu puntuación máxima de esa característica. Luego el manual pierde su magia, pero se recupera en un siglo.

MANUAL DE GÓLEMS

Objeto maravilloso, muy raro

Este tomo contiene la información y los ensalmos necesarios para crear un tipo particular de gólem. El director de juego elije el tipo o lo determina al azar. Para descifrar y usar el manual, debes ser un lanzador de conjuros y tener al menos 2 espacios de conjuro de nivel 5. Una criatura que lea el manual sin poder usarlo recibe 6d6 puntos de daño psíquico.

1d20	Gólem	Tiempo	Coste
1-5	Arcilla	30 días	65 000 po
6-17	Carne	60 días	50 000 po
18	Hierro	120 días	100 000 po
19-20	Piedra	90 días	80 000 po

Para crear un gólem, necesitas dedicar el tiempo que se indica en la tabla, trabajando sin interrupción con el manual a mano y sin descansar más de 8 horas al día. También debes pagar el precio que se indica para adquirir suministros.

Una vez terminas de crear un gólem, el libro se consume en llamas sobrenaturales. El gólem se vuelve animado cuando las cenizas del manual se esparcen sobre él. Está bajo tu control y entiende y obedece tus órdenes verbales.

MANUAL DE RAPIDEZ DE ACCIÓN

Objeto maravilloso, muy raro

Este libro contiene ejercicios de coordinación y equilibrio, y sus palabras están cargadas con magia. Si dedicas 48 horas a lo largo de un periodo de 6 días o menos a estudiar su contenido y a practicar sus pautas, tu puntuación de Destreza aumenta en 2, al igual que tu puntuación máxima de esa característica. Luego el manual pierde su magia, pero se recupera en un siglo.

MANUAL DE SALUD CORPORAL

Objeto maravilloso, muy raro

Este libro contiene consejos de salud y dieta, y sus palabras están cargadas con magia. Si dedicas 48 horas a lo largo un periodo de 6 días o menos a estudiar su contenido y a practicar sus pautas, tu puntuación de Constitución aumenta en 2, al igual que tu puntuación máxima de esa característica. Luego el manual pierde su magia, pero se recupera en un siglo.

MARAVILLOSOS PIGMENTOS

Objeto maravilloso, muy raro

Estos pigmentos, que normalmente se encuentran en 1d4 botes dentro de una delicada caja de madera con un pincel (su peso total es 1 libra), te permiten crear objetos tridimensionales pintándolos en dos dimensiones. La pintura fluye desde el pincel para formar el objeto deseado mientras tú te concentras en su imagen.

Cada bote de pintura es suficiente para cubrir 1000 pies cuadrados de una superficie, lo que te permite crear objetos inanimados y características de terreno (como una puerta, un hoyo, flores, árboles, techos, habitaciones o armas) que tengan hasta 10 000 pies cúbicos. Cubrir 100 pies cuadrados lleva 10 minutos.

Cuando completas la pintura, el objeto o la característica de terreno dibujado se convierte en un objeto real y no mágico. Así, pintar una puerta en una pared crea una puerta de verdad que se puede abrir a lo que haya al otro lado. Pintar un hoyo en el suelo crea un hoyo de verdad, y su profundidad se tiene en cuenta para el área total de objetos que creas.

Nada de lo que pintes con las pinturas puede tener un valor superior a 25 po. Si pintas un objeto de un valor superior (como un diamante o una pila de oro), el objeto parece auténtico, pero si se inspecciona de cerca se ve que está hecho de pasta, hueso o algún otro material sin valor.

Si pintas una forma de energía, como un fuego o un rayo, la energía aparece en cuanto completas la pintura, pero se disipa y no daña nada.

MARTILLO ARROJADIZO DE LOS ENANOS

Arma (martillo de guerra), muy rara (requiere sintonización por parte de un enano)

Consigues un bonificador de +3 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica. Tiene la propiedad arrojadiza con una distancia normal de 20 pies y una distancia larga de 60 pies. Cuando impactes con un ataque a distancia usando esta arma, infliges 1d8 puntos de daño adicional o, si el objetivo es un gigante, 2d8 puntos de daño. Inmediatamente después del ataque, el arma vuelve a tu mano.

MARTILLO DE LOS TRUENOS

Arma (mazo de guerra), legendaria

Consigues un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que realices con esta arma mágica.

Maldición del gigante (requiere sintonización). Debes llevar un *cinturón de fuerza de gigante* (cualquier variedad) y unos *guanteletes de fuerza de ogro* para sintonizarte con esta arma. La sintonización termina si te quitas cualquiera de estos objetos. Mientras estás sintonizado con esta arma y la sujetas, tu puntuación de Fuerza aumenta en 4 y puede exceder 20, pero no 30. Cuando sacas un 20 en una tirada de ataque que hagas con esta arma contra un gigante, el gigante debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 17 para no morir.

El martillo también tiene 5 cargas. Mientras estás sintonizado con él, puedes gastar 1 carga para hacer un ataque de arma a distancia con el martillo y lanzarlo como si tuviera la propiedad arrojadiza con una distancia normal de 20 pies y una distancia larga de 60 pies. Si el ataque impacta, el martillo libera un trueno que se oye a 300 pies. El objetivo y todas las criaturas que se encuentren a 30 pies o menos de él deben superar una tirada de Constitución CD 17 para no quedar aturdidas hasta el final de tu siguiente turno. El martillo recupera 1d4+1 cargas cada amanecer.

MATADRAGONES

Arma (cualquier espada), rara

Consigues un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica.

Cuando impactes a un dragón con esta arma, el dragón recibe 3d6 puntos de daño adicional del tipo de daño del arma. Para esta arma, «dragón» es cualquier criatura del tipo dragón, incluyendo tortugas dragón y dracos.

MATAGIGANTES

Arma (cualquier hacha o espada), rara

Consigues un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica.

Cuando impactas a un gigante con ella, este recibe 2d6 puntos de daño adicional del tipo de daño del arma y debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 para no quedar tumbado. Para esta arma, «gigante» significa cualquier criatura del tipo gigante, incluyendo ettins y trolls.

MAZA DE PERTURBACIÓN

Arma (maza), rara (requiere sintonización)

Cuando impactas a un infernal o a un no muerto con esta arma mágica, la criatura recibe 2d6 puntos de daño radiante adicional. Si el objetivo se queda con 25 puntos de golpe o menos después de recibir este daño, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 para no ser destruido. Si tiene éxito, se queda asustado hasta el final de tu siguiente turno.

Mientras sujetas esta arma, emite luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue en 20 pies adicionales.



MAZA DEL CASTIGO

Arma (maza), rara

Consigues un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica. El bonificador aumenta a +3 cuando usas la maza para atacar a un constructo.

Cuando sacas un 20 en una tirada de ataque que hagas con esta arma, el objetivo recibe 2d6 puntos de daño contundente adicional o 4d6 si es un constructo. Si un constructo se queda con 25 puntos de golpe o menos después de recibir este daño, es destruido.

MAZA DEL TERROR

Arma (maza), rara (requiere sintonización)

Esta arma mágica tiene 3 cargas. Mientras la sujetas, puedes usar una acción y gastar 1 carga para liberar una ola de terror. Todas las criaturas que elijas en un radio de 30 pies de ti deben superar una tirada de salvación de Sabiduría para no asustarse de ti durante 1 minuto. Mientras esté asustada de este modo, una criatura debe dedicar su turno a alejarse de ti todo lo que pueda, y no puede moverse voluntariamente a un espacio que se encuentre a 30 pies o menos de ti. Tampoco puede realizar reacciones. Como acción, solo puede realizar la acción de esprintar o intentar escaparse de un efecto que le impida moverse. Si no tiene ningún lugar al que moverse, la criatura puede realizar la acción de esquivar. Al final de cada uno de sus turnos, puede repetir la tirada de salvación y terminar con el efecto sobre sí misma si tiene éxito.

La maza recupera 1d3 cargas cada amanecer.

MEDALLÓN DE LOS PENSAMIENTOS

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)

El medallón tiene 3 cargas. Mientras lo llevas, puedes usar una acción y gastar 1 carga para lanzar el conjuro *Detectar pensamientos* (salvación CD 13). El medallón recupera 1d3 cargas cada amanecer.

MOCHILA PRÁCTICA

Objeto maravilloso, raro

Esta mochila tiene un bolsillo central y dos laterales, cada uno de los cuales es un espacio extradimensional. Cada bolsillo lateral puede contener hasta 20 libras de material que no exceda un volumen de 2 pies cúbicos. El bolsillo grande central puede contener hasta 8 pies cúbicos u 80 libras de material. La mochila siempre pesa 5 libras, independientemente de su contenido.

Colocar un objeto en la mochila sigue las reglas habituales de interactuar con objetos. Sacarlo requiere utilizar una acción. Cuando buscas un objeto específico en la mochila, dicho objeto siempre está arriba del todo mágicamente.

La mochila tiene unas cuantas limitaciones. Si está sobrecargada o si un objeto afilado la agujerea o la rasga, la mochila se rompe y se destruye. En ese caso, su contenido se pierde para siempre, aunque, si es un artefacto, aparecerá de nuevo en algún lugar. Si se le da la vuelta a la mochila, su contenido se cae sin recibir daño. La mochila se debe poner del derecho antes de que se pueda volver a usar. Si una criatura que necesita respirar se mete dentro de la mochila, puede sobrevivir hasta 10 minutos. Después de ese tiempo, empieza a ahogarse.

Al colocar la mochila dentro de un espacio extradimensional creado por una bolsa de contención, un agujero portátil o un objeto similar, ambos objetos se destruyen inmediatamente y se abre un portal al Plano Astral donde uno se colocó dentro del otro. Cualquier criatura que se encuentre a 10 o menos pies del portal es absorbida por este y depositada en un lugar aleatorio del Plano Astral. Luego se cierta el portal. El portal es de una sola dirección y no se puede volver a abrir.

MUNICIÓN +1, +2 O +3

Arma (cualquier munición), poco común (+1), rara (+2) o muy rara (+3)

Tienes un bonificador al ataque y a las tiradas de daño que hagas con esta munición mágica. El bonificador viene determinado por la rareza de la munición. Cuando impacta a un objetivo, la munición deja de ser mágica.

OJOS DE ÁGUILA

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)

Estas lentes de cristal se colocan sobre los ojos. Mientras las llevas puestas, tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista. En condiciones de visibilidad clara, puedes percibir los detalles de criaturas muy lejanas y objetos de hasta 2 pies de lado.

OJOS DE VISIÓN MINUCIOSA

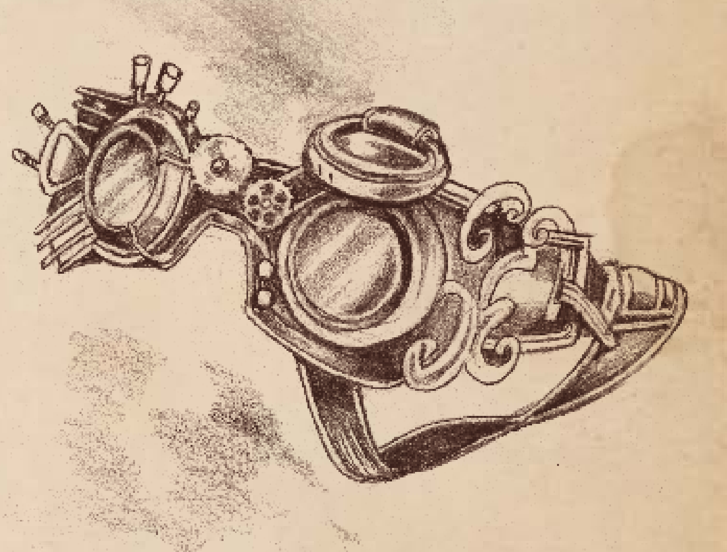
Objeto maravilloso, poco común

Estas lentes de cristal se colocan sobre los ojos. Mientras las llevas puestas, puedes ver mucho mejor de lo normal en un radio de 1 pie. Tienes ventaja en las pruebas de Inteligencia (Investigación) que se basen en la vista mientras estás buscando en un área o estudiando un objeto a esa distancia.

OJOS HECHIZADORES

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)

Estas lentes de cristal se colocan sobre los ojos. Tienen 3 cargas. Mientras las llevas, puedes gastar 1 carga como una acción para lanzar el conjuro *Hechizar persona* (salvación CD 13) sobre un humanoide que se encuentre a 30 pies o menos de ti, siempre y cuando el objetivo y tú os podáis ver el uno al otro. Las lentes recuperan las cargas cada amanecer.



PEGAMENTO SOBERANO

Objeto maravilloso, legendario

Esta sustancia viscosa y blanca como la leche puede formar un vínculo adhesivo permanente entre dos objetos cualesquiera. Se debe conservar en un frasco o un tarro que haya sido recubierto por dentro con *ungüento de resbalamiento.* Cuando se encuentra, el recipiente contiene 1d6+1 onzas.

Una onza de pegamento cubre una superficie de 1 pie cuadrado. El pegamento se seca en 1 minuto. Una vez lo hace, el vínculo que crea solo puede romperse aplicando *disolvente universal* o *ungüento de etereidad,* o con el conjuro *Deseo.*

PERGAMINO DE CONJURO

Pergamino, varía

Un pergamino de conjuro contiene las palabras de un único conjuro, escrito en un código místico. Si el conjuro está en la lista de conjuros de tu clase, puedes leer el pergamino y lanzar el conjuro sin necesidad de ningún componente material. Si no, el pergamino es inteligible. Lanzar este conjuro leyendo el pergamino requiere el tiempo habitual de lanzamiento. Una vez se lanza, las palabras se desvanecen y el pergamino se convierte en polvo. Si se interrumpe el lanzamiento, el pergamino no se pierde.

Si el conjuro está en tu lista de conjuros de clase pero es de un nivel superior al que puedes lanzar normalmente, debes hacer una prueba de característica de tu característica para lanzar conjuros para determinar si puedes lanzarlo con éxito. La CD es igual a 10 + el nivel del conjuro. Si fallas, el conjuro desaparece del pergamino sin surtir efecto.

El nivel del conjuro del pergamino determina la CD de la tirada de salvación del conjuro y su bonificador al ataque, así como la rareza del pergamino, como se indica en la tabla de pergaminos de conjuro.

Pergaminos de conjuro

Nivel de conjuro	Rareza	CD de salvación	Bonificador al ataque
Truco	Común	13	+5
1	Común	13	+5
2	Poco común	13	+5
3	Poco común	15	+7
4	Raro	15	+7
5	Raro	17	+9
6	Muy raro	17	+9
7	Muy raro	18	+10
8	Muy raro	18	+10
9	Legendario	19	+11

Un conjuro de mago de un pergamino de conjuro se puede copiar igual que los conjuros de un libro de conjuros. Al hacerlo, el copista debe hacer una prueba de Inteligencia (Arcanos) con una CD igual a 10 + el nivel del conjuro. Si la supera, el conjuro se copia con éxito. Tanto si tiene éxito como si no, el pergamino de conjuro se destruye.

PERLA DE PODER

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización por parte de un lanzador de conjuros)

Mientras llevas esta perla encima, puedes usar una acción para decir su palabra de mando y recuperar 1 espacio de conjuro gastado. Si el espacio gastado era de nivel 4 o superior, el nuevo es de nivel 3. Una vez usas la perla, no puedes volver a usarla hasta el siguiente amanecer.

PIEDRA DE CONTROL DE ELEMENTALES DE TIERRA

Objeto maravilloso, raro

Si la piedra está tocando el suelo, puedes usar una acción para decir su palabra de mando y convocar un elemental de tierra, como si lanzaras el conjuro *Conjurar elemental.* La piedra no se puede volver a usar de este modo hasta el siguiente amanecer. La piedra pesa 5 libras.

PIEDRA DE IOUN

Objeto maravilloso, rareza variable (requiere sintonización)

Las piedras de Ioun reciben su nombre de Ioun, una diosa del conocimiento y las profecías que se venera en algunos mundos. Existen muchos tipos de piedras de Ioun, cada uno con una combinación de forma y color diferente.

Cuando usas una acción para lanzar al aire una de estas piedras, la piedra gira alrededor de tu cabeza a una distancia de 1d3 pies y te otorga un beneficio. A partir de ese momento, otra criatura debe hacer una acción para agarrar y atrapar la piedra para separarla de ti, ya sea teniendo éxito en una tirada de ataque contra CA 24 o superando una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 24. Puedes usar una acción para agarrar y guardar la piedra, lo que hace que su efecto termine.

La piedra tiene CA 24, 10 puntos de golpe y resistencia a todo tipo de daño. Mientras gira alrededor de tu cabeza, se considera que es un objeto que se lleva puesto.

Absorción (muy rara). Mientras este elipsoide de color lavanda pálido gire alrededor de tu cabeza, puedes usar tu reacción para cancelar un conjuro de nivel 4 o inferior que lance una criatura que puedas ver y cuyo único objetivo seas tú.

Una vez la piedra ha cancelado 20 niveles de conjuros, se consume, se vuelve de un color gris mate y pierde su magia. Si eres el objetivo de un conjuro cuyo nivel es superior al número de niveles de conjuro que le quedan a la piedra, esta no puede cancelarlo.

Absorción mayor (legendaria). Mientras este elipsoide marmolado de color lavanda y verde gire alrededor de tu cabeza, puedes usar una reacción para cancelar un conjuro de nivel 8 o inferior que lance una criatura que puedas ver y cuyo único objetivo seas tú.

Una vez la piedra haya cancelado 50 niveles de conjuro, se consume, se vuelve de un color gris mate y pierde su magia. Si eres el objetivo de un conjuro cuyo nivel es superior al número de niveles de conjuro que le queden a la piedra, esta no puede cancelarlo.

Agilidad (muy rara). Tu puntuación de Destreza aumenta en 2, hasta un máximo de 20, mientras esta esfera de rojo intenso gire alrededor de tu cabeza.

Fortaleza (muy rara). Tu puntuación de Constitución aumenta en 2, hasta un máximo de 20, mientras este romboide rosa gire alrededor de tu cabeza.

Fuerza (muy rara). Tu puntuación de Fuerza aumenta en 2, hasta un máximo de 20, mientras este romboide de color azul pálido gire alrededor de tu cabeza.

Intelecto (muy rara). Tu puntuación de Inteligencia aumenta en 2, hasta un máximo de 20, mientras esta esfera marmolada de color escarlata y azul gire alrededor de tu cabeza.

Liderazgo (muy rara). Tu puntuación de Carisma aumenta en 2, hasta un máximo de 20, mientras esta esfera marmolada de color rosa y verde gire alrededor de tu cabeza.

Maestría (legendaria). Tu bonificador por competencia aumenta en 1 mientras este prisma de color verde pálido gire alrededor de tu cabeza.

Percepción (rara). No puedes ser sorprendido mientras este romboide de color azul oscuro gire alrededor de tu cabeza.

Perspicacia (muy rara). Tu puntuación de Sabiduría aumenta en 2, hasta un máximo de 20, mientras esta esfera azul incandescente gire alrededor de tu cabeza.

Protección (rara). Consigues un bonificador de +1 a la CA mientras este prisma de color rosa grisáceo gire alrededor de tu cabeza.

Regeneración (legendaria). Recuperas 15 puntos de golpe al final de cada hora en que este huso de color blanco perla gire alrededor de tu cabeza, siempre y cuando tengas al menos 1 punto de golpe.

Reserva (rara). Este prisma de color púrpura vibrante almacena los conjuros que se lancen sobre él hasta que los uses. La piedra puede almacenar conjuros por un valor de hasta 3 niveles a la vez. Cuando la encuentras, contiene 1d4−1 niveles de conjuros almacenados que elige el director de juego.

Cualquier criatura puede lanzar un conjuro de nivel 1 a 3 en la piedra tocándola mientras lanza el conjuro. En lugar de tener efecto, el efecto se queda almacenado en la piedra. Si la piedra no puede almacenarlo, este se gasta sin surtir efecto. El nivel del espacio usado para lanzar el conjuro determina cuánto espacio usa.

Mientras esta piedra gire alrededor de tu cabeza, puedes lanzar cualquier conjuro que haya almacenado en ella. El conjuro usa el nivel de espacio, la CD de salvación, el bonificador al ataque y la característica para lanzar conjuros del lanzador original, pero por todo lo demás se considera que lo has lanzado tú. El conjuro que se lanza con la piedra deja de estar almacenada y libera el espacio.

Sustento (rara). No necesitas comer ni beber mientras este huso claro gire alrededor de tu cabeza.

PIEDRA DE LA BUENA SUERTE

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)

Mientras llevas encima esta ágata pulida, consigues un bonificador de +1 a las pruebas de característica y a las tiradas de salvación.

POCIÓN DE AMISTAD ANIMAL

Poción, poco común

Cuando te bebes esta poción, puedes lanzar el conjuro *Amistad con los animales* (salvación CD 13) durante 1 hora a voluntad. Agitar este líquido turbio hace que se vean pequeños trozos: una escama de pez, una lengua de colibrí, una uña de gato o un pelo de ardilla.

POCIÓN DE CLARIVIDENCIA

Poción, rara

Cuando te bebes esta poción, consigues el efecto del conjuro *Clarividencia.* Un ojo se balancea en este líquido amarillento, pero se desvanece cuando se abre la poción.

POCIÓN DE CRECIMIENTO

Poción, poco común

Cuando te bebes esta poción, consigues el efecto «agrandar» del conjuro *Agrandar/reducir* durante 1d4 horas (no se requiere concentración). El líquido rojo de la poción se expande continuamente a partir de una pequeña cuenta al líquido claro que la rodea y luego se contrae. Al agitar la botella no se interrumpe este proceso.

POCIÓN DE CURACIÓN

Poción, rareza variable

Recuperas puntos de golpe cuando te bebes esta poción. El número depende de la rareza de la poción, como se muestra en la tabla de pociones de curación. Sea cual sea su potencia, el líquido rojo de la poción emite destellos cuando se agita.

Pociones de curación

Poción de...	Rareza	PG recuperados
Curación	Común	2d4+2
Curación mayor	Poco común	4d4+4
Curación superior	Rara	8d4+8
Curación suprema	Muy rara	10d4+20

POCIÓN DE DISMINUCIÓN

Poción, rara

Cuando te bebes esta poción, consigues el efecto «reducir» del conjuro *Agrandar/reducir* durante 1d4 horas (no se requiere concentración). El líquido rojo de la poción se contrae en una diminuta cuenta y luego se expande al líquido claro que la rodea. Al agitar la botella no se interrumpe este proceso.

POCIÓN DE ESCALADA

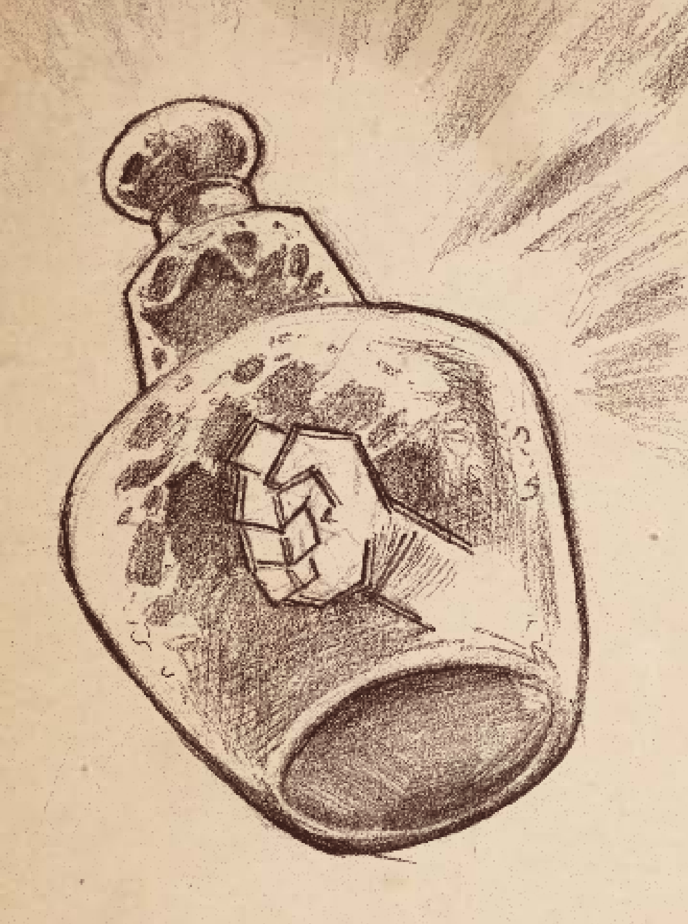
Poción, común

Cuando te bebes esta poción, consigues una velocidad escalando igual a tu velocidad caminando durante 1 hora. Durante este tiempo, tienes ventaja en las pruebas de Fuerza (Atletismo) que hagas para escalar. La poción tiene capas de color marrón, plata y gris que parecen sedimentos de piedra. Al agitar la botella los colores no se mezclan.

POCIÓN DE FORMA GASEOSA

Poción, rara

Cuando te bebes esta poción, consigues el efecto del conjuro *Forma gaseosa* durante 1 hora (no se requiere concentración) o hasta que termines el efecto como una acción adicional. El recipiente de esta poción parece contener una niebla que se mueve y se vierte como el agua.



POCIÓN DE FUERZA DE GIGANTE

Poción, rareza variable

Cuando te bebes esta poción, tu puntuación de Fuerza cambia durante 1 hora. El tipo de gigante determina la puntuación (ver tabla a continuación). La poción no tiene efecto sobre ti si tu Fuerza es igual o mayor que esa puntuación. En el líquido transparente de esta poción hay flotando un trozo de uña del gigante correspondiente. La poción de fuerza de gigante de la escarcha y la de gigante de piedra tienen el mismo efecto.

Tipo de gigante	Fuerza	Rareza
Gigante de las colinas	21	Poco común
Gigante de la escarcha/piedra	23	Raro
Gigante del fuego	25	Raro
Gigante de las nubes	27	Muy raro
Gigante de la tormenta	29	Legendario

POCIÓN DE HEROÍSMO

Poción, rara

Una hora después de beberte esta poción, consigues 10 puntos de golpe temporales que duran 1 hora. Durante el mismo tiempo, estás bajo los efectos del conjuro *Bendecir* (no se requiere concentración). Esta poción azul hace burbujas y vapor como si estuviera hirviendo.

POCIÓN DE INVISIBILIDAD

Poción, muy rara

El recipiente de esta poción parece vacío, pero pesa como si tuviera un líquido. Cuando te lo bebes, te vuelve invisible durante 1 hora, junto con cualquier cosa que lleves o transportes. El efecto termina antes si atacas o si lanzas un conjuro.

POCIÓN DE LEER LA MENTE

Poción, rara

Cuando te bebes esta poción, consigues los efectos del conjuro *Detectar pensamientos* (salvación CD 13). En el líquido denso y morado de la poción flota una nube ovoide de color rosa.

POCIÓN DE RESISTENCIA

Poción, poco común

Cuando te bebes esta poción, consigues resistencia a un tipo de daño durante 1 hora. El director de juego elige el tipo o lo determina al azar de entre las siguientes opciones.

1d10	Tipo de daño
1	Ácido
2	Frío
3	Fuego
4	Fuerza
5	Necrótico
6	Psíquico
7	Radiante
8	Relámpago
9	Trueno
10	Veneno

POCIÓN DE RESPIRAR EN EL AGUA

Poción, poco común

Puedes respirar debajo del agua durante 1 minuto después de beberte esta poción. Su fluido turbio de color verde oscuro huele a mar y tiene una burbuja similar a una medusa flotando en él.

POCIÓN DE VELOCIDAD

Poción, muy rara

Cuando te bebes esta poción, consigues los efectos del conjuro *Acelerar* durante 1 minuto (no se requiere concentración). El fluido amarillo de la poción tiene manchas negras y gira por sí mismo.

POCIÓN DE VENENO

Poción, poco común

Este brebaje parece, huele y sabe igual que una *poción de curación* u otra poción beneficiosa. Sin embargo, en realidad es veneno enmascarado por magia de ilusión. El conjuro *Identificar* revela su verdadera naturaleza.

Si te lo bebes, recibes 3d6 puntos de daño por veneno y debes superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 para no quedar envenenado. Al principio de cada uno de tus turnos mientras estés envenenado de este modo, recibes 3d6 puntos de daño por veneno. Al final de cada uno de tus turnos, puedes repetir la tirada de salvación. Si tienes éxito, el daño por veneno que recibes en los siguientes turnos disminuye en 1d6. El veneno termina cuando el daño se reduzca a 0.

POCIÓN DE VUELO

Poción, muy rara

Cuando te bebes esta poción, consigues una velocidad volando igual a tu velocidad caminando durante 1 hora y puedes flotar. Si estás en el aire cuando se pasa el efecto de la poción, caes a menos que tengas otros medios para mantenerte flotando. El

líquido claro de esta posición flota en lo alto de su recipiente y tiene impurezas de color blanquecino que se balancean en él.

POLVO DE DESAPARICIÓN

Objeto maravilloso, poco común

Este polvo, que se encuentra en un paquete pequeño, parece una arena muy fina. Hay suficiente para un uso. Cuando usas una acción para lanzar el polvo en el aire, tú y cualquier criatura y objeto que se encuentren a 10 pies o menos de ti os volvéis invisibles durante 2d4 minutos. La duración es la misma para todos los sujetos y el polvo se consume cuando la magia surte efecto. Si una criatura afectada por el polvo ataca o lanza un conjuro, deja de ser invisible.

POLVO DE ESTORNUDAR Y ATRAGANTARSE

Objeto maravilloso, poco común

Este polvo, que se encuentra en un recipiente pequeño, parece arena muy fina. Resulta ser polvo de desaparición y el conjuro *Identificar* revelará que lo es. Hay suficiente para un uso.

Cuando usas una acción para lanzar un puñado del polvo en el aire, tú y todas las criaturas que necesiten respirar y que se encuentren a 30 pies o menos de ti deben superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 para no quedar incapacitadas para respirar, mientras estornudan sin control. Una criatura afectada de este modo queda incapacitada y se ahoga. Mientras esté consciente, puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, terminar con el efecto. El conjuro *Restablecimiento menor* también puede acabar con el efecto.

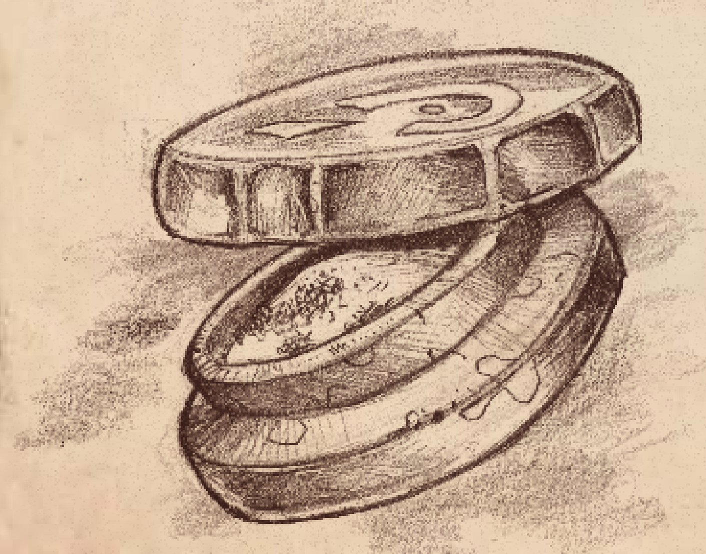
POLVO DE SEQUEDAD

Objeto maravilloso, poco común

Este pequeño paquete contiene 1d6+4 pizcas de polvo. Puedes usar una acción para esparcir una pizca sobre el agua. El polvo convierte un cubo de 15 pies de lado en un guijarro de mármol que flota o se queda quieto cerca de donde se esparció el polvo. El peso del guijarro es insignificante.

Se puede usar una acción para aplastar el guijarro contra una superficie dura, lo que hace que este estalle y libere el agua que absorbió el polvo. Hacerlo termina con la magia del guijarro.

Un elemental compuesto principalmente por agua y que esté expuesto a una pizca del polvo debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 13; si falla, recibe 10d6 puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad.



POMADA RESTABILIZANTE

Objeto maravilloso, poco común

Este tarro de cristal de 3 pulgadas de diámetro contiene 1d4+1 dosis de una mezcla densa que huele levemente a aloe vera. El tarro y su contenido pesan 1/2 libra.

Como acción, se puede tragar o aplicar sobre la piel una dosis de pomada. La criatura que la recibe recupera 2d8+2 puntos de golpe, deja de estar envenenada y se cura de cualquier enfermedad.

POZO DE MUCHOS MUNDOS

Objeto maravilloso, legendario

Esta delicada tela negra, suave como la seda, se dobla hasta tener el tamaño de un pañuelo. Si se desdobla, es una tela circular de 6 pies de diámetro.

Puedes usar una acción para desdoblarla y colocar el pozo de muchos mundos en una superficie sólida, donde se crea un portal bidireccional a otro mundo o plano de existencia. Cada vez que el objeto abre un portal, el director de juego decide adónde conduce. Puedes usar una acción para cerrar un portal abierto cogiendo los extremos de la tela y doblándola. Una vez que se ha abierto un portal con el pozo de muchos mundos, no se puede volver a usar hasta que no pasen 1d8 horas.

PRESEA CERRADORA DE HERIDAS

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)

Mientras lleves este colgante, te estabilizas cuando estés moribundo al principio de tu turno. Además, cuando tires un dado de golpe para recuperar puntos de golpe, se duplica el número de puntos de golpe que recuperas.

PRESEA CONTRA VENENOS

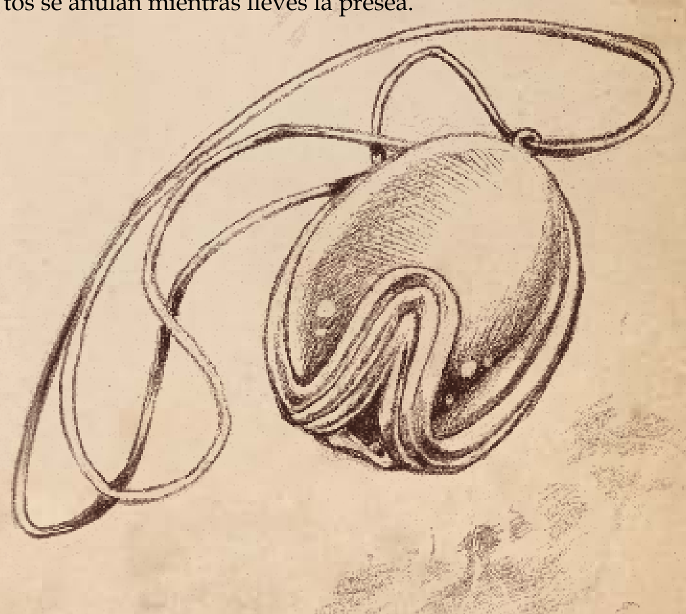
Objeto maravilloso, raro

Esta delicada cadena de plata tiene una gema negra tallada en forma de brillante. Mientras la llevas, los venenos no tienen efecto sobre ti. Eres inmune al estado envenenado y al daño por veneno.

PRESEA DE SALUD

Objeto maravilloso, poco común

Eres inmune a contraer cualquier enfermedad mientras llevas esta presea. Si ya estás infectado con una enfermedad, sus efectos se anulan mientras lleves la presea.



ROBADORA DE NUEVE VIDAS

Arma (cualquier espada), muy rara (requiere sintonización)

Consigues un bonificador de +2 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica.

La espada tiene 1d8+1 cargas. Si consigues un golpe crítico contra una criatura que tenga menos de 100 puntos de golpe, esta debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 para no morir inmediatamente mientras la espada extrae la fuerza vital de su cuerpo (los constructos y los no muertos son inmunes). La espada pierde 1 carga si la criatura muere. Cuando no le queden cargas, la espada pierde esta propiedad.

SOMBRERO DE DISFRAZ

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)

Mientras llevas este sombrero, puedes usar una acción para lanzar con él el conjuro *Disfrazarse* a voluntad. Este conjuro termina si te quitas el sombrero.

TALISMÁN DE LA ESFERA

Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización)

Cuando haces una prueba de Inteligencia (Arcanos) para controlar una *esfera de aniquilación* mientras sujetas este talismán, duplicas tu bonificador por competencia para la prueba. Además, cuando empiezas tu turno controlando una *esfera de aniquilación*, puedes usar una acción para levitarla 10 pies más un número adicional de pies igual a 10 × tu modificador por Inteligencia.

TALISMÁN DE MALIGNIDAD

Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización por parte de una criatura de alineamiento maligno)

Este objeto simboliza un mal impenitente. Una criatura que no tenga un alineamiento ni bueno ni maligno recibe 6d6 puntos de daño necrótico tras tocar el talismán, y una criatura buena recibe 8d6. Estos tipos de criaturas vuelven a recibir el daño cada vez que terminan su turno sujetando o transportando el talismán.

Si eres un clérigo o un paladín maligno, puedes usar el talismán como un símbolo sagrado para conseguir un bonificador de +2 a las tiradas de ataque de conjuro mientras lo lleves o lo sujetes.

El talismán tiene 6 cargas. Si lo llevas puesto o lo sujetas, puedes usar una acción para gastar 1 carga del talismán y elegir una criatura que puedas ver en el suelo a 120 pies de ti o menos. Si el objetivo es de alineamiento bueno, una grieta en llamas se abre bajo sus pies. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 20 para no caer en la grieta y ser destruida, sin dejar restos. Entonces la grieta se cierra, sin dejar huella de su existencia. Al gastar la última carga, el talismán se convierte en un limo maloliente y se destruye.

TALISMÁN DE PUREZA

Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización por parte de una criatura de alineamiento bueno)

Este talismán es un símbolo poderoso de bondad. Una criatura que no tenga un alineamiento ni bueno ni malo recibe 6d6 puntos de daño radiante tras tocar el talismán, y una criatura maligna recibe 8d6. Estos tipos de criaturas vuelven a recibir el daño cada vez que terminan su turno sujetando o transportando el talismán.

Si eres un clérigo o un paladín bueno, puedes usar el talismán como un símbolo sagrado para conseguir un bonificador de +2 a las tiradas de ataque de conjuro mientras lo lleves o lo sujetes.

El talismán tiene 7 cargas. Si lo llevas puesto o lo sujetas, puedes usar una acción para gastar 1 carga y elegir una criatura que puedas ver en el suelo a 120 pies o menos de ti. Si el objetivo es de un alineamiento maligno, una grieta en llamas se abre bajo sus pies. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 20 para no caer en la grieta y ser destruido, sin dejar restos. Entonces la grieta se cierra y no deja huella de su existencia. Al gastar la última carga, el talismán se desvanece en motas de luz dorada y se destruye.

TOGA DE RESISTENCIA A CONJUROS

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros mientras llevas esta toga.

TOMO DE CLARIDAD DE PENSAMIENTO

Objeto maravilloso, muy raro

Este libro contiene ejercicios de memoria y de lógica, y sus palabras están cargadas con magia. Si dedicas 48 horas a lo largo de un periodo de 6 días o menos a estudiar el contenido del libro y a practicar sus pautas, tu puntuación de Inteligencia aumenta en 2, al igual que tu puntuación máxima de esa característica. Luego el manual pierde su magia, pero se recupera en un siglo.

TOMO DE ENTENDIMIENTO

Objeto maravilloso, muy raro

Este libro contiene ejercicios de intuición y perspicacia, y sus palabras están cargadas con magia. Si dedicas 48 horas a lo largo de un periodo de 6 días o menos a estudiar el contenido del libro y a practicar sus pautas, tu puntuación de Sabiduría aumenta en 2, al igual que tu puntuación máxima de esa característica. Luego el manual pierde su magia, pero se recupera en un siglo.

TOMO DE LIDERAZGO E INFLUENCIA

Objeto maravilloso, muy raro

Este libro contiene pautas para influenciar y encantar a otros, y sus palabras están cargadas con magia. Si dedicas 48 horas a lo largo de un periodo de 6 días o menos a estudiar el contenido del libro y a practicar sus pautas, tu puntuación de Carisma aumenta en 2, al igual que tu puntuación máxima de esa característica. Luego el manual pierde su magia, pero se recupera en un siglo.

TRIDENTE DE COMANDAR PECES

Arma (tridente), poco común (requiere sintonización)

Este tridente es un arma mágica. Tiene 3 cargas. Mientras lo llevas, puedes usar una acción y gastar 1 carga para lanzar con él *Dominar bestia* (salvación CD 15) sobre una bestia que tenga velocidad nadando innata. El tridente recupera 1d3 cargas cada amanecer.

TÚNICA DE COLORES HIPNÓTICOS

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Esta túnica tiene 3 cargas y recupera 1d3 cargas cada amanecer. Mientras la llevas puesta, puedes usar una acción y gastar 1 carga para hacer que emita un patrón cambiante de tonos resplandecientes hasta el final de tu siguiente turno. Durante este tiempo, la túnica emite luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue en 30 pies adicionales. Las criaturas que puedes ver tienen desventaja en las tiradas de ataque contra ti. Además, cualquier criatura que se encuentre en la luz brillante y que puedas ver cuando esté activado el poder de la túnica debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 para no quedar aturdida hasta que termine el efecto.

TÚNICA DE LAS ESTRELLAS

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Esta túnica de color negro o azul oscuro tiene bordadas pequeñas estrellas blancas o plateadas. Consigues un bonificador de +1 a las tiradas de salvación mientras la lleves.

Seis estrellas, localizadas en la parte superior de la túnica, son particularmente grandes. Mientras lleves esta túnica, puedes usar una acción para arrancar una de las estrellas y usarla para lanzar *Proyectil mágico* como un conjuro de nivel 5. Todos los días al anochecer, reaparecen 1d6 de las estrellas que hayas arrancado.

Mientras lleves esta túnica, puedes usar una acción para entrar en el Plano Astral junto con todo lo que lleves puesto y transportes. Permaneces aqllí hasta que uses una acción para para volver al plano en el que estabas. Reapareces en el último espacio que ocupaste o, si ese espacio está ocupado, en el espacio sin ocupar más cercano.

TÚNICA DE LOS OJOS

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Esta túnica está adornada con patrones que parecen ojos. Mientras llevas la túnica, consigues los siguientes beneficios:

- La túnica te permite ver en todas direcciones y tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.
- Tienes visión en la oscuridad hasta un alcance de 120 pies.
- Puedes ver criaturas y objetos invisibles, así como en el Plano Etéreo, hasta un alcance de 120 pies.

Los ojos de la túnica no se pueden cerrar ni apartar. Aunque puedas cerrar y apartar tus propios ojos, nunca se considera que lo haces mientras lleves esta túnica.

Si se lanza el conjuro *Luz* sobre la túnica o *Luz del día* a 5 pies o menos de ella, te quedas cegado durante 1 minuto. Al final de cada uno de tus turnos, puedes hacer una tirada de salvación de Constitución (CD 11 para *Luz* o CD 15 para *Luz del día*) y, si tienes éxito, acabar con la ceguera.



TÚNICA DE OBJETOS ÚTILES

Objeto maravilloso, poco común

Esta túnica está cubierta de parches de tela de varias formas y colores. Mientras la llevas puesta, puedes usar una acción para quitar uno de los parches y hacer que se convierta en el objeto o criatura que representa. Una vez has quitado el último parche, la túnica se convierte en una prenda normal.

La túnica tiene dos parches de cada uno de los siguientes objetos:

- Daga
- Linterna de ojo de buey (llena y encendida)
- Espejo de acero
- Pértiga de 10 pies
- Cuerda de cáñamo
- Saco

Además, la túnica tiene otros 4d4 parches. El director de juego elije los parches o los determina al azar.

1d100	Parche
01-08	Bolsa con 100 po.
09-15	Cofre de plata (1 pie de largo, 6 pulgadas de ancho y de profundidad) de 500 po de valor.
16-22	Puerta de hierro (hasta 10 pies de ancho y 10 pies de alto, y atrancada por el lado que decidas), puedes colocarla en una apertura que puedas alcanzar y se justa para encajar en ella, se cierra sola y le salen bisagras.
23-30	10 gemas de 100 po de valor cada una.
31-44	Escalera de mano de madera (24 pies de longitud).
45-51	Caballo de montar con alforjas.
52-59	Hoyo (10 pies cúbicos en un lado), que puedes colocar en el suelo a 10 pies o menos de ti.
60-68	4 pociones de curación.
69-75	Bote de remos (12 pies de longitud).
76-83	Rollo de pergamino que contiene un conjuro de nivel 1 a 3.
84-90	2 mastines.
91-96	Ventana (2×4 pies, hasta 2 pies de profundidad), la cual puedes colocar en una superficie vertical que puedas alcanzar.
97-00	Ariete portátil.

TÚNICA DEL ARCHIMAGO

Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización por parte de un hechicero, brujo o mago)

Esta elegante prenda está fabricada con una tela exquisita de color blanco, gris o negro y adornada con runas de plata. El color de la túnica corresponde con el alineamiento para el que fue creada: blanco para bueno, gris para neutral y negro para maligno. No puedes sintonizarte con una túnica del archimago que no se corresponda con tu alineamiento.

Mientras llevas la túnica, consigues estos beneficios:

- Si no llevas armadura, tu CA base es 15 + tu modificador por Destreza.
- Tienes ventaja en las tiradas de salvación que hagas contra conjuros y otros efectos mágicos.
- Tu CD de salvación y tu bonificador al ataque de conjuro aumentan en 2 cada uno.

UMBRAL CÚBICO

Objeto maravilloso, legendario

Este cubo tiene una longitud de 3 pulgadas e irradia una energía mágica palpable. Cada una de sus caras está asociada a un plano de existencia diferente, uno de los cuales es el Plano Material. Las otras caras están conectadas con los planos que determine el director de juego.

Puedes usar una acción para presionar una de las caras del cubo para lanzar el conjuro *Umbral,* lo que abre un portal al plano con el que está conectada dicha cara. De manera alternativa, si usas una acción para presionar una cara dos veces, puedes lanzar el conjuro *Desplazamiento de plano* (salvación CD 17) con el cubo y transportar a los objetivos al plano conectado con dicha cara.

El cubo tiene 3 cargas y cada uso gasta 1. El cubo recupera 1d3 cargas cada amanecer.

UNGÜENTO DE CUCHILLAS

Poción, muy rara

Este ungüento claro y gelatinoso brilla con pequeñas cuchillas de plata, diminutas y ultradelgadas. El aceite puede cubrir un arma cortante o perforante o hasta 5 municiones cortantes o perforantes. Solo se tarda 1 minuto en aplicar el ungüento. Durante 1 hora, el objeto cubierto de ungüento es mágico y tiene un bonificador de +3 a las tiradas de ataque y de daño.

UNGÜENTO DE ETEREIDAD

Poción, rara

En el exterior de su recipiente se forman gotas de este aceite de color gris oscuro que se evaporan rápidamente. El aceite pude cubrir una criatura Mediana o más pequeña, junto con el equipo que lleve puesto o transporte (se requiere un vial adicional por cada categoría de tamaño por encima de Mediano). Se tardan 10 minutos en aplicar el ungüento. La criatura afectada consigue el efecto del conjuro Etereidad durante 1 hora.

UNGÜENTO DE RESBALAMIENTO

Poción, poco común

Este ungüento negro y pegajoso es denso y pesado en su recipiente, pero fluye rápidamente cuando se vierte. El ungüento puede cubrir a una criatura Mediana o más pequeña, junto con el equipo que lleve puesto o que transporte (se necesita un vial adicional por cada categoría de tamaño por encima de Mediano). Se tardan 10 minutos en aplicar el ungüento y la criatura consigue el efecto del conjuro Libertad de movimiento durante 8 horas.

De manera alternativa, el ungüento se puede verter en el suelo como acción, donde cubre un cuadrado de 10 pies y duplica el efecto del conjuro *Grasa* en esa área durante 8 horas.

VARITA DE BOLAS DE FUEGO

Varita, rara (requiere sintonización por parte de un lanzador de conjuros)

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sujetas, puedes usar una acción y gastar 1 o más cargas para lanzar el conjuro *Bola de fuego* (salvación CD 15). Con 1 carga, lanzas la versión de nivel 3 del conjuro, y puedes aumentar el nivel de espacio de conjuro del lanzamiento por cada carga adicional que gastes.

La varita recupera 1d6+1 cargas cada amanecer. Al gastar la última carga, tira 1d20. Si sacas un 1, la varita se convierte en cenizas y se destruye.

VARITA DE DETECTAR ENEMIGOS

Varita, rara (requiere sintonización)

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sujetas, puedes usar una acción y gastar 1 carga para decir su palabra de mando. Durante el siguiente minuto, conoces la dirección de la criatura hostil más cercana en una distancia de 60 pies, pero no a la distancia a la que está de ti. La varita puede sentir la presencia de criaturas hostiles etéreas o invisibles, o que estén disfrazadas o escondidas, así como las que se encuentren a plena vista. El efecto termina si dejas de sujetar la varita.

La varita recupera 1d6+1 cargas cada amanecer. Al gastar la última carga de la varita, tira 1d20. Si sacas un 1, la varita se convierte en cenizas y se destruye.

VARITA DE DETECTAR MAGIA

Varita, poco común

Esta varita tiene 3 cargas. Mientras la sujetas, puedes gastar 1 carga como acción para lanzar con ella el conjuro *Detectar magia.* La varita recupera 1d3 cargas cada amanecer.

VARITA DE GOLPE DE RAYO

Varita, rara (requiere sintonización por parte de un lanzador de conjuros)

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sujetas, puedes usar una acción y gastar 1 o más cargas para lanzar el conjuro *Golpe de rayo* (salvación CD 15). Con 1 carga, lanzas la versión de nivel 3 del conjuro, y puedes aumentar el nivel de espacio de conjuro del lanzamiento por cada carga adicional que gastes.

La varita recupera 1d6+1 cargas cada amanecer. Al gastar la última carga de la varita, tira 1d20. Si sacas un 1, la varita se convierte en cenizas y se destruye.

VARITA DE MARAVILLAS

Varita, rara (requiere sintonización por parte de un lanzador de conjuros)

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sujetas, puedes usar una acción para gastar 1 carga y elegir un objetivo que se encuentre a 120 pies de ti o menos. El objetivo puede ser una criatura, un objeto o un punto en el espacio. Tira 1d100 y consulta la tabla de la página siguiente para descubrir lo que sucede.

Si el efecto hace que lances un conjuro con la varita, la salvación del mismo tiene CD 15. Si normalmente el conjuro tendría un alcance expresando en pies, ese alcance pasa a ser 120 pies si no lo es ya.

Si un efecto cubre un área, tú debes ser el centro del conjuro y ser parte del objetivo. Si un efecto tiene varios sujetos posibles, el director de juego determina al azar cuál de ellos queda afectado.

La varita recupera 1d6+1 cargas cada amanecer. Al gastar la última carga de la varita, tira 1d20. Si sacas un 1, la varita se convierte en cenizas y se destruye.

VARITA DE MIEDO

Varita, rara (requiere sintonización)

Esta varita tiene 7 cargas para las siguientes propiedades. Recupera 1d6+1 cargas cada amanecer. Al gastar la última carga, tira 1d20. Si sacas un 1, la varita se convierte en cenizas y se destruye.

Orden. Mientras sujetas la varita, puedes usar una acción y gastar 1 carga para ordenarle a otra criatura que huya o se arrodille, como si fuera el conjuro *Orden imperiosa* (salvación CD 15).

Cono de miedo. Mientras sujetas la varita, puedes usar una acción y gastar 2 cargas para hacer que la punta de la varita emita un cono de 60 pies de luz ámbar. Todas las criaturas que se encuentren en el cono deben superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 para no quedar asustadas durante 1 minuto. Mientras está asustada de este modo, una criatura debe dedicar su turno a intentar alejarse de ti todo lo rápido que pueda y no puede moverse voluntariamente a un espacio que esté a 30 pies de ti o menos. Tampoco puede realizar reacciones. En su acción, solo puede realizar la acción de esprintar o intentar escapar de un efecto que le impida moverse. Si no tiene ningún lugar al que moverse, la criatura puede usar la acción de esquivar. Al final de cada uno de sus turnos, una criatura puede repetir la tirada de salvación y terminar con el efecto sobre sí misma si tiene éxito.

1d100	Efecto
01-05	Lanzas *Ralentizar.*
06-10	Lanzas *Fuego feérico.*
11-15	Quedas aturdido hasta el principio de tu siguiente turno al creer que ha pasado algo asombroso.
16-20	Lanzas *Ráfaga de viento.*
21-25	Lanzas *Detectar pensamientos* sobre el objetivo que elijas. Si no es una criatura, recibes 1d6 puntos de daño psíquico.
26-30	Lanzas *Nube apestosa.*
31-33	Cae una fuerte lluvia en un radio de 60 pies cuyo origen es el objetivo. El área se vuelve poco resguardada. Sigue lloviendo hasta el principio de tu siguiente turno.
34-36	Aparece un animal en el espacio sin ocupar que esté más cerca del objetivo. El animal no se encuentra bajo tu control y actúa como lo haría normalmente. Tira 1d100 y determina qué animal aparece. Si sacas 01-25, aparece un rinoceronte; si sacas 26-50, aparece un elefante; y si sacas 51-100, aparece una rata.
37-46	Lanzas *Golpe de rayo.*
47-49	Una nube de 600 mariposas descomunales llena un radio de 30 pies cuyo origen es el objetivo. El área pasa a estar muy resguardada. Las mariposas duran 10 minutos.
50-53	Agrandas al objetivo como si hubieras lanzado el conjuro *Agrandar/reducir.* Si el objetivo no puede ser afectado por este conjuro o si no es una criatura, tú pasas a ser el objetivo.
54-58	Lanzas *Oscuridad.*
59-62	Crece la hierba en el suelo en un radio de 60 pies cuyo origen es el objetivo. Si ya había hierba, crece hasta 10 veces su tamaño habitual y permanece así durante 1 minuto.
63-65	Un objeto que elija el director de juego desaparece en el Plano Etéreo. Nadie que se encuentre a 120 pies o menos del objetivo debe llevar puesto el objeto ni transportarlo y el objeto no puede tener más de 10 pies en cualquier dimensión.
66-69	Te encoges a ti mismo como si hubieras lanzado el conjuro *Agrandar/reducir.*
70-79	Lanzas *Bola de fuego.*
80-84	Lanzas *Invisibilidad* sobre ti mismo.
85-87	Al objetivo le salen hojas. Si eliges un punto en el espacio como tu objetivo, le salen hojas a la criatura que se encuentre más cerca de ese punto. A menos que se arranquen, las hojas se vuelven marrones y se caen después de 24 horas.
88-90	Un chorro de 1d4×10 gemas, cada una de 1 po de valor, surge de la punta de la varita en una línea de 30 pies de largo y 5 pies de ancho. Cada gema inflige 1 punto de daño contundente y el daño total de las gemas se divide entre todas las criaturas que se encuentren en la línea.
91-95	Un estallido de luz brillante y colorida se extiende desde ti en un radio de 30 pies. Tú y todas las criaturas que se encuentren en el área debéis superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 para no quedar cegados durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y, si tiene éxito, terminar con el efecto sobre sí misma.
96-97	La piel del objetivo se vuelve de color azul brillante durante 1d10 días. Si eliges un punto en el espacio, queda afectada la criatura que esté más cerca.
98-00	Si el objetivo es una criatura, debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15. Si no, tú pasas a ser el objetivo y debes hacer la tirada de salvación. Si falla la tirada de salvación por 5 o más, el objetivo queda petrificado inmediatamente. Si falla por menos de 5, el objetivo queda apresado y empieza a convertirse en piedra. Mientras está apresado de este modo, el objetivo debe repetir la tirada de salvación al final de su siguiente turno; si falla, se queda petrificado y, si tiene éxito, termina con el efecto. El estado petrificado dura hasta que el objetivo sea liberado mediante el conjuro *Restablecimiento mayor* o una magia similar.

VARITA DE PARÁLISIS

Varita, rara (requiere sintonización por parte de un lanzador de conjuros)

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sujetas, puedes usar una acción para gastar 1 de sus cargas para hacer que un delgado rayo azul surja de su punta hacia una criatura que puedas ver a 60 pies o menos de ti. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 para no quedar paralizado durante 1 minuto. Al final de cada uno de sus turnos, puede repetir la salvación y, si tiene éxito, terminar con el efecto.

La varita recupera 1d6+1 cargas cada amanecer. Al gastar la última carga, tira 1d20. Si sacas un 1, la varita se convierte en cenizas y se destruye.

VARITA DE POLIMORFAR

Varita, muy rara (requiere sintonización por parte de un lanzador de conjuros)

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sujetas, puedes usar una acción y gastar 1 carga para lanzar con ella el conjuro *Polimorfar* (salvación CD 15).

La varita recupera 1d6+1 cargas cada amanecer. Al gastar la última carga, tira 1d20. Si sacas un 1, la varita se convierte en cenizas y se destruye.

VARITA DE PROYECTILES MÁGICOS

Varita, poco común

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sujetas, puedes usar una acción y gastar 1 o más cargas para lanzar el conjuro *Proyectil mágico.* Con 1 carga, lanzas la versión de nivel 1 del conjuro, y puedes aumentar el nivel de espacios de conjuro del lanzamiento por cada carga adicional que gastes.

La varita recupera 1d6+1 cargas cada amanecer. Al gastar la última carga, tira 1d20. Si sacas un 1, la varita se convierte en cenizas y se destruye.

VARITA DE RETENCIÓN

Varita, rara (requiere sintonización por parte de un lanzador de conjuros)

Esta varita tiene 7 cargas para las siguientes propiedades. Recupera 1d6+1 cargas cada amanecer. Al gastar la última carga, tira 1d20. Si sacas un 1, la varita se convierte en cenizas y se destruye.

Conjuros. Mientras sujetas la varita, puedes usar una acción para gastar algunas de sus cargas y lanzar uno de los siguientes conjuros (salvación CD 17): *Inmovilizar monstruo* (5 cargas) o *Inmovilizar persona* (2 cargas).

Escape asistido. Mientras sujetas la varita, puedes usar una reacción para gastar 1 carga y conseguir ventaja en las tiradas de salvación que hagas para evitar quedar paralizado o apresado, o puedes gastar 1 carga y conseguir ventaja en cualquier prueba que realices para escapar de una presa.

VARITA DE SECRETOS

Varita, poco común

La varita tiene 3 cargas. Mientras la sujetas, puedes usar una acción para gastar 1 de sus cargas. Si hay una puerta secreta o una trampa a 30 pies de ti o menos, la varita palpita y señala la más cercana. La varita recupera 1d3 cargas cada amanecer.

VARITA DE TELARAÑA

Varita, poco común (requiere sintonización por parte de un lanzador de conjuros)

Esta varita tiene 7 cargas. Mientras la sujetas, puedes usar una acción y gastar 1 carga para lanzar con ella el conjuro *Telaraña* (salvación CD 15).

La varita recupera 1d6+1 cargas cada amanecer. Al gastar la última carga, tira 1d20. Si sacas un 1, la varita se convierte en cenizas y se destruye.

VARITA DEL MAGO DE LA GUERRA +1, +2, +3

Varita, poco común (+1), rara (+2) o muy rara (+3) (requiere sintonización por parte de un lanzador de conjuros)

Mientras sujetas esta varita, consigues un bonificador a las tiradas de ataque de conjuro, el cual está determinado por la rareza de la varita. Además, ignoras la cobertura media cuando haces un ataque de conjuro.

VELA DE INVOCACIÓN

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Esta delgada vela está dedicada a una deidad y comparte su alineamiento, que se puede detectar con el conjuro *Detectar el mal y el bien.* El director de juego elige el dios y el alineamiento asociado, o determina el alineamiento al azar.

1d20	Alineamiento
1-2	Caótico maligno
3-4	Caótico neutral
5-7	Caótico bueno
8-9	Neutral maligno
10-11	Neutral
12-13	Neutral bueno
14-15	Legal maligno
16-17	Legal neutral
18-20	Legal bueno

La magia de la vela se activa cuando está encendida, lo cual requiere una acción. Después de arder durante 4 horas, la vela se destruye. Puedes apagarla antes para volverla a usar más tarde. Resta el tiempo que haya ardido en incrementos de 1 minuto del tiempo total que tiene la vela para arder.

Mientras arde, la vela emite una luz tenue en un radio de 30 pies. Cualquier criatura que se encuentre dentro de esa luz y que tenga el mismo alineamiento que la vela tiene ventaja en las tiradas de ataque, tiradas de salvación y pruebas de característica. Además, un clérigo o un druida que se encuentre en la luz y que tenga el mismo alineamiento que la vela puede lanzar conjuros de nivel 1 que tenga preparados sin gastar espacios de conjuro, aunque el efecto del conjuro es como si lo hubiera lanzado con un espacio de nivel 1.

De manera alternativa, cuando enciendes la vela por primera vez, puedes lanzar con ella el conjuro *Umbral.* Hacer esto destruye la vela.

VENGADORA SAGRADA

Arma (cualquier espada), legendaria (requiere sintonización por parte de un paladín)

Consigues un bonificador de +3 a las tiradas de ataque y de daño que hagas con esta arma mágica. Cuando impactas a un infernal o a un no muerto con ella, dicha criatura recibe 2d10 puntos de daño radiante adicional.

Mientras sujetas la espada desenvainada, se crea un aura a tu alrededor con un radio de 10 pies. Tú y todas las criaturas amistosas y que se encuentren dentro del aura tenéis ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos. Si tienes un nivel 17 o superior en la clase de paladín, el radio del aura aumenta a 30 pies.

YELMO DE COMPRENSIÓN IDIOMÁTICA

Objeto maravilloso, poco común

Mientras llevas este yelmo, puedes usar una acción para lanzar el conjuro *Comprensión idiomática* a voluntad.

YELMO DE FULGOR

Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)

Este resplandeciente yelmo tiene incrustados 1d10 diamantes, 2d10 rubíes, 3d10 ópalos de fuego y 3d10 ópalos. Cualquier gema que se arranque del yelmo se convierte en polvo. Cuando todas las gemas se eliminan o destruyen, el yelmo pierde su magia.

Consigues los siguientes beneficios cuando lo llevas puesto:

- Puedes usar una acción para lanzar uno de los siguientes conjuros (salvación CD 18) usando una de las gemas del yelmo como el tipo de componente especificado: *Bola de fuego* (ópalo de fuego), *Luz del día* (ópalo), *Muro de fugo* (rubí) o *Rociada prismática* (diamante). Cuando se lanza el conjuro, la gema desaparece del yelmo y se destruye.
- Mientras el yelmo tenga al menos un diamante, emite luz tenue en un radio de 30 pies cuando haya al menos un no muerto dentro de esa área. Cualquier no muerto que empiece su turno en esa área recibe 1d6 puntos de daño radiante.
- Mientras el yelmo tenga al menos un rubí, tienes resistencia al daño por fuego.
- Mientras el yelmo tenga al menos un ópalo de fuego, puedes usar una acción y decir una palabra de mando para hacer que surjan llamas del arma que estés empuñando. Las llamas emiten luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en otros 10 pies adicionales, y son inofensivas para ti y para el arma. Cuando impactas con un ataque usando el arma en llamas, el objetivo recibe 1d6 puntos de daño por fuego adicionales. Las llamas duran hasta que uses una acción adicional para decir la palabra de mando de nuevo o hasta que tires o guardes el arma.

Tira 1d20 si llevas el yelmo y recibes daño por fuego como resultado de haber fallado una tirada de salvación contra un conjuro. Si sacas un 1, el yelmo emite rayos de luz desde las

gemas que le queden. Todas las criaturas que se encuentren a 60 pies o menos del yelmo menos tú deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 17 para no ser impactas por un rayo y recibir daño radiante igual al número de gemas que queden en el yelmo. Luego el yelmo y sus gemas se destruyen.

YELMO DE TELEPATÍA

Objeto maravilloso, poco común (requiere sintonización)

Mientras llevas este yelmo, puedes usar una acción para lanzar el conjuro *Detectar pensamientos* (salvación CD 13) con él. Mientras mantengas la concentración en el conjuro, puedes usar una acción adicional para enviar un mensaje telepático a una criatura en la que te centres. Esta puede responder usando una acción adicional mientras sigas concentrado.

Mientras te centras en una criatura con *Detectar pensamientos,* puedes usar una acción para lanzar el conjuro *Sugestión* (salvación CD 13) con el yelmo sobre esa criatura. Una vez se use, no puedes volver a usar la propiedad de *Sugestión* hasta el siguiente amanecer.



YELMO DE TELETRANSPORTE

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Este yelmo tiene 3 cargas. Mientras lo llevas, puedes usar una acción y gastar 1 carga para lanzar el conjuro *Teleportar* con él. El yelmo recupera 1d3 cargas cada amanecer.

Objetos mágicos inteligentes

Algunos objetos mágicos poseen inteligencia y personalidad. Un objeto de este tipo puede estar poseído por el espíritu de su antiguo dueño o ser consciente de sí mismo gracias a la magia con la que se creó. En cualquier caso, el objeto se comporta como un personaje, con particularidades personales, ideales, vínculos y algunas veces debilidades. Un objeto inteligente puede ser un preciado aliado para su portador o una continua molestia.

La mayoría de los objetos inteligentes son armas. También hay otros tipos de objetos que pueden manifestar inteligencia, pero los objetos consumibles como las pociones o los pergaminos nunca son inteligentes.

Los objetos mágicos inteligentes funcionan como PNJ bajo el control del director de juego. Cualquier propiedad del objeto que se pueda activar está bajo el control del objeto, no de su portador. Normalmente, siempre y cuando el portador mantenga una buena relación con el objeto, podrá tener acceso a dichas propiedades. Si la relación es tensa, el objeto puede anular sus propiedades activadas o incluso volverlas contra el portador.

Crear objetos mágicos inteligentes

Cuando decidas crear un objeto mágico inteligente, lo harás del mismo modo que lo harías con un PNJ, con unas cuantas excepciones que se indican aquí.

Características

Un objeto mágico inteligente tiene puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, que puedes determinar por ti mismo o al azar. Para determinarlas al azar, tira 4d6 por cada una, luego elimina el resultado menor y suma el resto.

Comunicación

Los objetos inteligentes tienen alguna capacidad para comunicarse, ya sea compartiendo sus emociones, transmitiendo sus pensamientos telepáticamente o diciéndolos en voz alta. Puedes elegir cómo se comunica un objeto inteligente dado o tirar en la siguiente tabla.

1d100	Comunicación
01-60	El objeto se comunica transmitiendo una emoción a la criatura que lo lleva puesto o lo transporta.
61-90	El objeto puede hablar, leer y entender uno o más idiomas.
91-00	El objeto puede hablar, leer y entender uno o más idiomas. Además, puede comunicarse telepáticamente con cualquier personaje que lo lleve puesto o lo transporte.

Sentidos

Con la inteligencia viene la percepción. Los objetos inteligentes pueden percibir lo que les rodea hasta un alcance limitado. Puedes inventarte sus sentidos o tirar en la siguiente tabla.

1d4	Sentidos
1	Escuchar y visión normal hasta 30 pies.
2	Escuchar y visión normal hasta 60 pies.
3	Escuchar y visión normal hasta 120 pies.
4	Escuchar y visión en la oscuridad hasta 120 pies.

Alineamiento

Los objetos mágicos inteligentes tienen un alineamiento, que puede estar sugerido por su creador o su naturaleza. Si no, puedes elegirlo tú o tirar en la siguiente tabla.

1d100	Alineamiento
01-15	Legal bueno
16-35	Neutral bueno
36-50	Caótico bueno
51-63	Legal neutral
64-73	Neutral
74-85	Caótico neutral
86-89	Legal maligno
90-96	Neutral maligno
97-00	Caótico maligno

Finalidad especial

Puedes darle a un objeto inteligente una finalidad para que la persiga, quizás por encima de todo lo demás. Siempre que se utilice el objeto en beneficio de esa finalidad especial, el objeto colabora. Desviarse de ese camino puede provocar un conflicto entre el objeto y el portador, e incluso provocar que el objeto evite que se usen sus propiedades. Puedes inventarte una finalidad especial o tirar en la siguiente tabla.

1d10	Propósito
1	**Alineado:** El objeto aspira a derrotar o destruir a todos los que son de un alineamiento diametralmente opuesto (un objeto de este tipo no puede ser neutral).
2	**Azote:** El objeto aspira a derrotar o destruir criaturas de un tipo en particular, como infernales, cambiaformas, trolls o magos.
3	**Protector:** El objeto aspira a defender una raza o tipo de criatura en particular, como elfos o druidas.
4	**Cruzado:** El objeto aspira a derrotar, debilitar o destruir a los sirvientes de una deidad en particular.
5	**Templario:** El objeto aspira a defender a los sirvientes y los intereses de una deidad en particular.
6	**Destructor:** El objeto ansía la destrucción e incita a su usuario a que luche arbitrariamente.
7	**Buscador de gloria:** El objeto aspira a tener renombre como el mejor objeto mágico del mundo, estableciendo a su usuario como una figura famosa o notable.
8	**Buscador de saber:** El objeto ansía conocimiento o está decidido a resolver un misterio, aprender un secreto o descifrar una profecía encriptada.
9	**Buscador de destino:** El objeto está convencido de que su portador y él tienen un papel clave que tienen que desempeñar en futuros acontecimientos.
10	**Buscador de creador:** El objeto busca a su creador y quiere entender por qué fue creado.

Conflicto

Los objetos inteligentes tienen voluntad propia, moldeada según su personalidad y su alineamiento. Si su portador actúa de forma opuesta al alineamiento o a la finalidad del objeto, puede surgir el conflicto. Cuando tenga lugar un conflicto, el objeto hace una prueba de Carisma enfrentada a la prueba de Carisma del portador. Si el objeto gana el enfrentamiento, exige una o más de las siguientes opciones:

- El objeto insiste en ser transportado o ir puesto todo el tiempo.
- El objeto exige que su portador se deshaga de todo lo que encuentre repugnante.
- El objeto exige que la finalidad del portador sea la del objeto, excluyendo el resto de sus objetivos.
- El objeto exige ser entregado a otra persona.

Si el portador se niega a cumplir los deseos del objeto, este puede llevar a cabo algunas de las siguientes opciones o todas:

- Hace que sea imposible que su portador se sintonice con él.
- Anula una o más de sus propiedades activadas.
- Intenta controlar a su portador.

Si un objeto inteligente intenta controlar a su portador, este debe realizar una tirada de salvación de Carisma, con una CD igual a 12 + el modificador de Carisma del objeto. Si falla, el portador queda hechizado por el objeto durante 1d12 horas. Mientras está hechizado, debe intentar seguir las órdenes del objeto. Si recibe daño, puede repetir la tirada de salvación y terminar con el efecto si tiene éxito. Independientemente de que el intento de controlar a su usuario falle o tenga éxito, el objeto no puede volver a usar este poder hasta el siguiente amanecer.

Artefactos

Los artefactos son creaciones muy poderosas que seguramente se pueden contar con los dedos de una mano. Cada escenario de campaña tendrá sus propios artefactos, objetos mágicos de increíble poder, con nombre propio y que mucha gente conoce a través de las leyendas. En la mayor parte de las campañas, los artefactos son poco más que mitos, y en aquellas en las que aparecen tienen un papel fundamental dentro de la historia.

ORBE DE LOS DRAGONES

Objeto maravilloso, artefacto (requiere sintonización)

En la antigüedad, los elfos y los humanos libraron una terrible guerra contra los malvados dragones. Cuando el mundo parecía condenado, unos poderosos magos se reunieron y trabajaron con su mejor magia para forjar cinco orbes de los dragones para ayudarles a derrotarlos. Cada orbe fue llevado a cada uno de las cinco torres de los magos y allí se utilizaron para acelerar la guerra hacia un final victorioso. Los magos usaron los orbes para atraer a los dragones hacia ellos y luego los destruyeron con su poderosa magia.

Cuando las torres de los magos se derrumbaron tiempo después, los orbes se destruyeron o se desvanecieron en la leyenda, y se cree que solo tres sobrevivieron. Su magia se ha distorsionado con los siglos, así que aunque su propósito principal de llamar a los dragones todavía funciona, también otorgan un cierto grado de control sobre ellos.

Cada orbe contiene la esencia de un dragón maligno, una presencia a la que le molesta cualquier intento de extraer magia de él. Aquellos que no tienen fuerza de personalidad podrían acabar esclavizados por un orbe.

Un orbe es una esfera de cristal grabada con un diámetro de 10 pulgadas. Cuando se usa, crece hasta un diámetro de 20 pulgadas y una neblina se arremolina en su interior.

Mientras estás sintonizado con un orbe, puedes usar una acción para mirar en las profundidades del orbe y decir su palabra de mando. Debes hacer una prueba de Carisma CD 15. Si tienes éxito, controlas al orbe mientras estés sintonizado con él. Si fallas, quedas hechizado por el orbe mientras sigas sintonizado con él.

Mientras estas hechizado por el orbe, no puedes terminar voluntariamente tu sintonización con él y él te lanza *Sugestión* (salvación CD 18) a voluntad para que trabajes para sus malvados fines. La esencia del dragón que hay dentro del orbe puede querer muchas cosas: la aniquilación de un pueblo en particular, ser liberado del orbe, propagar el sufrimiento en el mundo, promover el culto a Tiamat o cualquier otra cosa que decida el director de juego.

Propiedades aleatorias. El orbe de los dragones tiene las siguientes propiedades aleatorias:

- 2 propiedades beneficiosas menores
- 1 propiedad perjudicial menor
- 1 propiedad perjudicial mayor

Conjuros. El orbe tiene 7 cargas y recupera 1d4+3 cargas cada amanecer. Si controlas el orbe, puedes usar una acción y gastar 1 carga o más para lanzar uno de los siguientes conjuros con él (salvación CD 18): *Curar heridas* (versión de nivel 5, 3 cargas), *Custodia contra la muerte* (2 cargas), *Luz del día* (1 carga) o *Escudriñar* (3 cargas).

También puedes usar una acción para lanzar *Detectar magia* con el orbe sin usar cargas.

Llamar a los dragones. Mientras controlas el orbe, puedes usar una acción para hacer que el artefacto emita una llamada telepática que se extiende en todas direcciones a lo largo de 40 millas. Los dragones malignos que se encuentren dentro del alcance se sienten obligados a ir donde esté el orbe lo más rápido posible y por la ruta más directa. Las deidades de los dragones, como Tiamat, no se ven afectadas. Los dragones atraídos hacia el orbe pueden ser hostiles hacia ti por haberles atraído en contra de su voluntad. Una vez hayas usado esta propiedad, no se puede volver a usar durante 1 hora.

Destruir un orbe. El orbe de los dragones parece frágil, pero es inmune a la mayoría de daño, incluyendo los ataques y las armas de aliento de los dragones. Sin embargo, el conjuro *Desintegrar* o un buen golpe de un arma mágica +3 es suficiente para destruirlo.

Objetos mágicos y artefactos de Voldor

Si tus partidas de **El Resurgir del Dragón** van a desarrollarse en Voldor, el escenario de campaña que presentamos en el próximo capítulo, puedes introducir en ellas estos objetos mágicos, los cuales se basan en el xion, el misterioso material que tiene un papel destacado en la ambientación y en los usos que los Peregrinos le otorgaron. También pueden servirte de inspiración para objetos mágicos de otras ambientaciones.

El mineral de xion

El xion es un mineral escaso y valioso, por lo que se trabaja con aleaciones con metales comunes y fácilmente accesibles, tales como el hierro, el cobre, el plomo y, en algunas ocasiones, la plata. Esta mezcla está compuesta mayoritariamente por el metal común y una pequeña cantidad de xion, que otorga su dureza sobrenatural y su capacidad de concentrar las energías arcanas. Aunque estas aleaciones reciben distintos nombres en cada región, se las suele conocer como «xion forjado».

Sin embargo, estas aleaciones mundanas no extraen el auténtico potencial del xion, por lo que en ocasiones se utilizan metales de mayor utilidad. Una de estas aleaciones combina el cristal de xion con el mithril, aprovechando su enorme flexibilidad y dureza. Otra lo combina con la adamantina, que da lugar a objetos prácticamente indestructibles. Algunas leyendas hablan de que las armaduras de los Peregrinos eran de esta aleación.

Material	CD del objeto
Xion	18 (más que la piedra, menos que el acero). Es inmune al daño mágico.
Xion forjado	20
Xion y mithril	22
Xion y adamantina	23

Romper objetos de xion

Es muy peligroso manipular el xion de una Torre de Fulgor, y golpear una de estas estructuras para conseguir xion es poco menos que una insania, dada su extrema dureza, amén de que puede provocar una explosión nuclear arcana que destruya todo alrededor a millas de distancia.

Cuando se rompe el xion de acuerdo a las reglas de objetos (0 PG; ver «Estadísticas de los objetos», página 143), explota causando daño en función del tamaño del xion. Una pieza de xion completamente descargada no produce explosión, y una con escasa energía causa daño igual a una categoría de tamaño inferior. Todas las criaturas y objetos dentro de la zona deben realizar una prueba de Destreza con la CD indicada en la siguiente tabla; si fallan, reciben el daño indicado y, si tienen éxito, la mitad. El daño es de tipo mágico.

Tamaño	Alcance	Daño	CD
Diminuto (botella, cerradura)	5 pies	2d10	10
Pequeño (cofre, laúd)	15 pies	3d10	12
Mediano (barril, candelabro)	45 pies	6d10	14
Grande (carro)	100 pies	12d10	16
Enorme (casa)	1/4 milla	18d10	18
Gargantuesco (Torre de Fulgor)	1 milla	24d10	20

Objetos de los Peregrinos

ARMA O MUNICIÓN DE XION FORJADO

Arma (cualquiera), poco común

Obtienes un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y de daño realizadas con esta arma. Este objeto necesita luz solar para desatar su poder arcano, por lo que debe estar 8 horas expuesto a la luz del sol o 24 horas a una luz artificial intensa para estar cargada. Si pasa una semana desde la última vez que esto ocurrió, dejará de conceder dicho bonificador hasta que vuelva a cargarse.

ARMA O MUNICIÓN DE XION Y MITHRIL

Arma (cualquiera), rara

Obtienes un bonificador de +2 a las tiradas de ataque y de daño realizadas con esta arma. Este objeto necesita luz solar para desatar su poder arcano, por lo que debe estar 8 horas expuesto a la luz del sol o 24 horas a una luz artificial intensa para estar cargada. Si pasa una semana desde la última vez que esto ocurrió, dejará de conceder dicho bonificador hasta que vuelva a cargarse.

ARMA O MUNICIÓN DE XION Y ADAMANTINA

Arma (cualquiera), muy rara

Obtienes un bonificador de +3 a las tiradas de ataque y de daño realizadas con esta arma. Este objeto necesita luz solar para desatar su poder arcano, por lo que debe estar 8 horas expuesto a la luz del sol o 24 horas a una luz artificial intensa para estar cargada. Si pasa una semana desde la última vez que esto ocurrió, dejará de conceder dicho bonificador hasta que vuelva a cargarse.

ARMA DE RAYOS

Arma (arma de los Peregrinos), muy rara

De más de 3 pies de largo y apenas 1 pulgada de grosor, esta arma está compuesta por un mango de metal pulido, decorado exquisitamente con toda clase de runas y filigranas, y una pieza de cristal de xion en su extremo. Cuando se emplea en combate, la vara refulge como si contuviese un sol en su interior y proyecta un haz de luz que causa profundas quemaduras y funde el metal sin dificultad. Se han encontrado variaciones de estas armas de rayos, cambiando tanto su tamaño como su capacidad destructiva. Durante el reinado de los hijos de las estrellas fueron bastante comunes y algunas han sobrevivido en buen estado, pudiendo encontrarse entre las posesiones más preciadas del Imperio Mida.

Estas armas ocultan bajo su empuñadura una cavidad en la que debe introducirse un cristal de xion, una batería de la que el arma se alimenta y que son prácticamente tan escasas como las propias armas. Las baterías de xion se descargan al realizar el número de disparos correspondiente al arma que alimenta. Una vez agotada su carga, deben dejarse reposar al sol. Una hora de luz solar es suficiente para que se carguen completamente. Realizar el proceso de recarga es peligroso: cada vez que tenga lugar, tira 1d20. Con un resultado de 1, la batería se parte y explota, con la consiguiente detonación de un objeto de xion de tamaño Pequeño.

Nombre	Daño	Peso	Propiedades
Pistola solar	4d6 radiante	4 lb	Munición (distancia 40/120), recarga (15 disparos)
Rifle solar	4d8 radiante	10 lb	Munición (distancia 100/300), recarga (10 disparos), dos manos

ARMADURA DE XION FORJADO

Armadura (ligera, intermedia o pesada), poco común

Obtienes un bonificador de +1 a la CA y eres inmune al daño radiante mientras llevas esta armadura puesta. Este objeto necesita luz solar para desatar su poder arcano, por lo que debe estar 8 horas expuesto a la luz del sol o 24 horas a una luz artificial intensa para estar cargada. Si pasa una semana desde la última vez que esto ocurrió, dejará de conceder dicho bonificador hasta que vuelva a cargarse.



ARMADURA DE XION Y MITHRIL

Armadura (intermedia o pesada, pero no de pieles), rara

Obtienes un bonificador de +2 a la CA y eres inmune al daño radiante mientras llevas esta armadura puesta. Dada su ligereza y flexibilidad, no limita los movimientos del usuario, por lo que no otorga desventaja en las tiradas de Destreza (Sigilo), aunque la armadura común de su misma clase sí lo haga.

Este objeto necesita luz solar para desatar su poder arcano, por lo que debe estar 8 horas expuesto a la luz del sol o 24 horas a una luz artificial intensa para estar cargada. Si pasa una semana desde la última vez que esto ocurrió, dejará de conceder dicho bonificador hasta que vuelva a cargarse.

ARMADURA DE XION Y ADAMANTINA

Armadura (intermedia o pesada, pero no de pieles), muy rara

Obtienes un bonificador de +3 a la CA y eres inmune al daño radiante mientras llevas esta armadura. Además, todos los impactos críticos que sufras se consideran impactos normales.

Este objeto necesita luz solar para desatar su poder arcano, por lo que debe estar 8 horas expuesto a la luz del sol o 24 horas a una luz artificial intensa para estar cargada. Si pasa una semana desde la última vez que esto ocurrió, dejará de conceder dicho bonificador hasta que vuelva a cargarse.

ACCESO ESTELAR

Objeto maravilloso, raro

Se conoce como acceso estelar a las enormes plataformas de xion que construyeron los Peregrinos hace siglos. Adornadas con grabados que recuerdan a estrellas, su inmenso poder permite alterar el espacio y mover de manera instantánea a quien se coloca en el centro de la plataforma. Su tamaño puede variar, pero suelen ser plataformas de 10 pies de diámetro. En la actualidad solo se encuentran en las zonas más profundas de Vajra. Los intentos de trasladarlas han conllevado a la explosión del cristal de xion que las forma, por lo que son prácticamente inamovibles. El paso del tiempo y las corrientes mágicas que fluyen salvajes por Voldor hacen de este medio de transporte peligroso y errático.

Para usar un acceso estelar es necesario visualizar el lugar al que quiera ser teleportado y dar un paso al centro de la plataforma. Se debe tener una imagen mental del mismo o haberlo visto en alguna ocasión. El sujeto o sujetos, así como todas sus pertenencias, son teleportadas como si hubieran lanzado el conjuro de nivel 5 *Teleportar.* En vez de la tabla de dicho conjuro, emplea la siguiente:

Familiaridad	Percance	Área similar	Lejos del objetivo	Cerca del objetivo
Destino visualizado	0-30	30-60	60-90	90-100

DISCO LEVITADOR

Objeto maravilloso, raro

Construido de acero forjado y con potentes conjuros grabados en su superficie pulida, este enorme disco circular puede volar y desplazarse a gran velocidad por el aire, cargando con uno o varios pasajeros o una buena cantidad de mercancías en su lugar. Colocarse en el centro y concentrarse en querer desplazarse es suficiente para que el disco comience a elevarse, despegando lentamente y acelerando de manera constante, con un fuerte zumbido característico. Es necesario ir colocado sobre el disco para que este se desplace.

El tamaño del disco levitador es de 5 pies de radio, su veolcidad de vuelo es de 50 pies y puede cargar hasta 500 libras de peso.

FAROL DE ESPLENDOR

Objeto maravilloso, muy raro

Este enorme farol de latón y hierro es un objeto pesado, de alrededor de 10 libras, y de aspecto herrumbroso. Tiene un cuerpo

alargado, de 1 pie de alto, coronado por un asa de hierro con la que sujetarlo. Parece un viejo farol cualquiera, pero en su interior posee un intrincado sistema de lentes de xion que convierten la luz ambiental que entra por un extremo en un poderoso fulgor al otro lado del farol. Aunque esta luz es inocua para las criaturas vivas, es muy útil contra los muertos vivientes, pues los debilita y contiene.

El farol de esplendor puede desencadenar su poder 3 veces antes de descargarse. Recibir luz solar durante 8 horas recarga uno de los usos. Cada uno de los muertos que vea esta luz dentro de un radio de 30 pies debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría a dificultad 15. Si falla, es expulsado durante un minuto o hasta que reciba daño.

Una criatura expulsada debe dedicar su turno a intentar moverse tan lejos de ti como pueda y no puede moverse voluntariamente a un espacio que se encuentre a menos de 30 pies de ti. Tampoco puede realizar reacciones. Durante su acción, solo puede realizar la acción de esprintar o intentar escapar del efecto que le impide moverse. Si no hay ningún lugar al que pueda moverse, puede usar la acción de esquivar.

FILO ARDIENTE

Arma, muy rara (requiere sintonización)

Esta espada de gran tamaño ha sido forjada con los mejores metales de las profundidades de Voldor y engarzada con un cristal que le confiere su ardiente poder. Al desenvainarla, la espada estalla en llamas de colores cambiantes, desde apagados rojizos hasta brillantes verdes y azules. Sus cortes hacen que las víctimas ardan con la misma intensidad que la hoja de la espada y su palabra de mando desencadena todo su poder en un gran estallido de llamas.

La luz del filo ardiente ilumina 30 pies de radio como si fuera luz solar y causa 1d6 de daño por fuego adicional al daño normal de una espada larga. Además, una vez al día, puede lanzar un conjuro de *Bola de fuego* (8d6, Destreza CD 13) cuyo centro es el objetivo impactado. El portador del filo ardiente no se ve afectado por el daño de esta bola de fuego. Cuando se emplea este poder, el objeto actúa como una espada larga común hasta el próximo amanecer.

MÁSCARA DEL PEREGRINO

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Las antiguas máscaras negras, sin apenas rasgos identificables, bajo las que los hijos de las estrellas ocultaban sus rostros, siguen causando el terror en la mayoría de especies de Voldor que durante generaciones fueron sometidas por los Peregrinos. Este objeto permite a su portador comunicarse mentalmente con cualquier objetivo que se encuentre a 30 pies o menos y del que sea consciente de su existencia. Permite mandarle mensajes mentales, independiente del idioma, pero no leer sus pensamientos ni recibir ningún tipo de respuesta. El portador también obtiene ventaja en las tiradas de Sabiduría para resistir conjuros.

RETAZOS DE ESTRELLA

Objeto maravilloso, poco común (nivel 1), raro (nivel 3), muy raro (nivel 5) (requiere sintonización)

Aunque suelen pasar desapercibidas como piedras preciosas mundanas y pasan de mano en mano a menudo como forma de pago, los retazos de estrella son un curioso resto del imperio de los hijos de las estrellas. Al mirar en su interior, uno puede ver resplandores que simulan lejanas constelaciones. Cada una de estas gemas guarda en su interior una fuente de poder mágico procedente de existencias distantes tanto en el tiempo como el espacio, y dicho poder puede ser canalizado por un lanzador de conjuros hábil y ávido de poder. Es muy común colocar estas gemas en toda clase de anillos, coronas, bandanas y demás joyería.

El portador de este objeto, hechicero o mago, puede lanzar un conjuro al día que pueda lanzar normalmente sin gastar espacio de conjuros. El nivel de conjuro máximo que puede canalizar el retazo de estrella depende de su rareza.

VARA DEL TEMPLO DE CRISTAL

Bastón, muy raro (requiere sintonización)

De casi 6 pies de longitud y fabricada con xion y metales preciosos como el oro y la plata, estas varas son empleadas por los guardianes Bastarre del Templo de Cristal. Muy ligera y resistente, es un arma perfecta para el combate cuerpo a cuerpo, pero también es capaz de desencadenar el aterrador poder del xion en forma de descargas que emanan de su punta. Esta arma se considera un bastón que otorga un bonificador de +2 a las tiradas de ataque y de daño. Además, contiene 3 cargas del conjuro *Golpe de rayo* como si se lanzara como un conjuro de nivel 3. Cada una de estas cargas se recarga exponiendo el arma a 8 horas de luz solar o a 24 horas a una fuente de luz intensa.

VARITA DE LUZ SANADORA

Varita, poco común

Esta varita de 1 pie de largo y de aspecto translúcido está formada por una variación de vítreo de xion alineada de manera artificial con la Dimensión Luminosa. Puede ser empleada para, con un golpe seco, propiciar un destello que sana las heridas y alivia el dolor. Esta varita contiene 5 cargas que se recargan cada amanecer, aunque no necesita luz directa para ello. Cada una de estas cargas sirve para que un objetivo al que se toque con la varita recupere 2d8+1 puntos de golpe.

YELMO DE ADAPTACIÓN

Objeto maravilloso, raro (requiere sintonización)

Este pesado yelmo recubre completamente la cabeza salvo por un fino cristal de forma circular en la parte frontal. Esta clase de objetos eran muy usados por los esclavos de los Peregrinos encargados de explorar nuevas regiones de Voldor, puesto que les da la capacidad de adaptarse y sobrevivir en ambientes dañinos. El portador es inmune a los efectos ambientales en el aire, tanto mundanos como mágicos, y no tiene necesidad de aire para respirar.

Artefactos de Voldor

CRÁNEO CALCINADO DE THORX'GGOR

Objeto maravilloso, artefacto (requiere sintonización)

De todos los soldados que han luchado para la gloria de los Peregrinos durante milenios, ninguno ha alcanzado la gloria que alcanzó Thorx'ggor, el general saurio que durante treinta años combatió a los enemigos de sus amos desde el Bosque de Ámbar hasta el Xerecron. De todos sus méritos en batalla, el más afamado fue su actuación en la revuelta de las montañas de Kiralizor, donde se cuenta que él y sus hombres acabaron con una docena de dragones metálicos a las órdenes de Xaalplanh, una gran sierpe dorada, en las tres semanas que duró el conflicto. Fue tal la heroicidad de Thorx'ggor que, tras perder la vida entre las llamas del aliento de Xaalplanh, los Peregrinos recogieron su cráneo y le otorgaron un lugar de honor en el Palacio de la Luz Eterna, donde se le transfirieron los honores póstumos que Thorx'ggor se había ganado. Con el paso de los siglos posteriores a la caída de los Peregrinos, el cráneo ha pasado de un lugar a otro, perdido en ocasiones y encontrado tiempo después, pero poderosos conjuros imbuidos en él se han mantenido en perfecto estado hasta nuestros días.

Propiedades. Mientras estás sintonizado con el cráneo calcinado de Thorx'ggor, obtienes un bonificador de +2 a Carisma y eres inmune al daño por fuego. Sin embargo, todos los dragones son hostiles hacia ti, incluso si desconocen que portas el cráneo.

Fervor de batalla. Levantando el cráneo calcinado por encima de la cabeza y llamando a la gloria conquistadora de los Peregrinos, el poder de esta reliquia se desata y aumenta las capacidades de combate de toda una compañía de soldados, siendo capaz de cambiar el sentido de una batalla o terminar de manera inmediata un conflicto. Todos los aliados que se encuentren a 100 pies

de distancia del cráneo en el momento de su activación obtienen los beneficios del conjuro *Aura sagrada* durante 1 minuto. Este poder se recarga en las noches de luna llena.

Gloria de un imperio de conquistadores. Los espíritus del antiguo ejército a las órdenes del general Thorx'ggor fueron encadenados al cráneo del difunto para que le sirvieran en la eternidad. Al abrir el cráneo calcinado del saurio, se liberan 2d6+5 espectros que atacarán sin piedad a los enemigos del portador.

Destruir el cráneo calcinado. Aunque parece un objeto frágil, es extraordinariamente resistente a todo tipo de daño. La única forma que existe de destruirlo es por el aliento de un dragón dorado, como el que acabó con la vida de Thorx'ggor.

BASTÓN DE LA CREACIÓN

Bastón, artefacto (requiere sintonización)

Cuando los Peregrinos llegaron a Voldor, este era un mundo salvaje y descontrolado en el que toda clase de criaturas moraban la superficie. Necesitados de poder moldear el mundo para sus propósitos, crearon un poderoso báculo capaz de dar forma a la tierra solo con un pensamiento, crear enormes túneles sin mover un solo músculo o alterar el clima en un abrir y cerrar de ojos. El dominio que el Bastón de la Creación tiene sobre el planeta es total y con él se dice que se crearon maravillas como Vajra, los canales de Voldor, o el Gran Cañón de Xerecron. El enorme bastón está elaborado con metales traídos por los hijos de las estrellas de una existencia distante y en su punta rotan una serie de anillos, como si se tratase de un curioso planetario.

El núcleo del poder de este artefacto reside en los círculos concéntricos del bastón, sintonizados con las líneas de energía que cruzan el planeta y que el artefacto manipula para moldear la tierra y los mares. Se trata de un objeto sintonizado con el propio planeta y extrae de él toda su energía. Tras emplear este peligroso objeto en dar forma a la corteza de Voldor, los Peregrinos lo guardaron a buen recaudo en el Palacio de Cristal, protegido por sus más fieles seguidores. Tras su éxodo, el bastón probablemente siga en lo más profundo del templo, protegido por los elfos que prosiguen con la ancestral vigilancia, aunque aquellos que han descubierto la existencia de este artefacto han teorizado que podría servir para contener los desastres naturales, cada vez más frecuentes.

Propiedades. Mientras estés sintonizado con el Bastón de la Creación, se considera que estás bajo los efectos del conjuro *Piel de piedra* de manera permanente. Toda la vegetación que se encuentre a menos de 10 pies de distancia muere marchitada en cuestión de segundos.

Conjuros. El bastón cuenta con 10 cargas y se recarga cada amanecer. Mientras estés en sintonía con el bastón, puedes emplear una acción y gastar 1 o más cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros (CD 18) conocidos por el artefacto: *Controlar el clima* (1 carga), *Terremoto* (3 cargas), *Tormenta de hielo* (versión de nivel 6, 2 cargas), *Remover tierra* (0 cargas), *Atravesar muro* (0 cargas), *Invertir gravedad* (3 cargas), *Transformar piedra* (0 cargas), *Muro de piedra* (1 carga).

Comunión con la tierra. Cuando estás en sintonía con este artefacto, todo el planeta y sus corrientes de energía están ligadas a tu esencia. Puedes conocer la localización de cualquier persona concreta tras unos segundos de concentración, siempre y cuando esa persona se encuentre físicamente en Voldor.

Destruir el bastón de la creación. Aunque destruir este artefacto puede ser sencillo (solo es necesario golpearlo con un arma mágica), hacerlo provocaría que se rompiese el equilibrio de las energías internas de Voldor y eso podría causar desastres de tal magnitud que acabasen con civilizaciones enteras.

CUERPO MOMIFICADO DE SADDELHSAR

Objeto maravilloso, artefacto (requiere sintonización)

De todas las religiones y credos que han poblado la superficie y las profundidades de Voldor, el culto a Saddelhsar es uno de los menos conocidos. Su origen se encuentra en el interior del Bosque de Ámbar, en el año 4320 aproximadamente, cuando las enseñanzas de la Unificación comienzan a expandirse entre asentamientos de elfos Banjora y humanos establecidos en la región. En pocos meses este credo se expandió y llegó a asentarse incluso en pequeñas sociedades de orcos que habitan el mismo bosque. El culto se basa en el mensaje de unidad y hermandad de Saddelhsar. Aunque su aspecto es el de un elfo andrógino con el cuerpo cubierto de tatuajes tribales, posee la sabiduría de miles de años de conocimiento, pues se trata de una antigua dragona verde que se vio obligada a esconderse en el corazón del bosque durante la época de los Peregrinos y que ha adoptado una forma menos agresiva.

A medida que su mensaje de aunar esfuerzos entre razas empezó a expandirse, los discípulos comenzaron a crear un lugar en el que habitar en comunidad. Este movimiento cultural preocupaba sobremanera a los señores de la guerra orcos que moraban en el Bosque de Ámbar, pues podrían perder su posición de poder, por lo que lanzaron a sus guerreros contra los pacíficos seguidores de Saddelhsar. El conflicto fue rápido y sangriento, y en pocos días todos sus asentamientos habían ardido hasta los cimientos. Saddelhsar fue abatida en su forma élfica por los guerreros orcos, que la descuartizaron y dejaron sus restos para que alimentasen a las alimañas del bosque. Sin embargo, nueve de los discípulos que sobrevivieron recogieron sus restos y los embalsamaron para conservar su divinidad. Después se separaron por todo el continente cargando cada uno con una parte del cuerpo de Saddelhsar.

Cada uno de los pedazos del cuerpo momificado de Saddelhsar tiene increíbles capacidades curativas, que se acrecientan cuantas más de estas piezas se unen. La leyenda dice que cuando todos los restos de Saddelhsar se junten, la dragona verde volverá a la vida y recuperará su forma de sierpe.

Propiedades. Mientras estés sintonizado con alguno de los trozos del cuerpo momificado, obtienes un bonificador de +1 a una característica por cada fragmento del artefacto (decidida al azar la primera vez). También obtienes tantos puntos de golpe de curación de los conjuros de los que seas objetivo igual al número de fragmentos del cuerpo momificado que portes. Además, tienes desventaja en los ataques que realices contra criaturas de alineamiento bueno.

Conjuros. Puedes gastar una acción para que el trozo de cuerpo canalice un conjuro de clérigo a tu elección, salvo aquellos de nigromancia. Solo puedes realizar esta acción un máximo de 3 veces al día, y el nivel máximo de conjuro es igual al número de trozos del artefacto que poseas.

Destruir el cuerpo momificado. Los miembros momificados que forman este artefacto son sagrados y no pueden ser destruidos de manera individual. La única forma de destruirlos es reunir todas las partes y arrojarlas a la Dimensión Oscura mediante algún conjuro o portal.

ÍDOLO DE INCONTABLES OJOS

Objeto maravilloso, artefacto (requiere sintonización)

Pequeño y de aspecto tosco, el ídolo de incontables ojos es una pequeña estatua maciza de piedra negra que ha sido el centro de un enigma que hasta hoy nadie ha podido resolver. El ídolo representa a una criatura grotesca, con una docena de apéndices tentaculares cuya función se desconoce, un cuerpo abultado y deforme y un rictus de terror en su anguloso rostro. Lo más llamativo son sus muchos ojos, que brotan de todo su cuerpo, y que varían en número cada vez que se cuentan, pues aparecen y desaparecen sin que nadie pueda percibirlo.

El origen de este extraño artefacto es desconocido, puesto que llegó a Voldor de mano de uno de los Peregrinos, que lo recogió de un tiempo tan lejano y distinto que este artefacto era el único rastro de la vida en esa existencia. Ya en Voldor, fue colocado en un templo en lo más profundo de Vajra y adorado por el desquiciado Peregrino, cuya obsesión con la estatuilla iba cada vez en aumento. A medida que la siniestra influencia del ídolo iba creciendo en la ciudad subterránea, el caos comenzó a desatarse en la ciudad y los asesinatos y atrocidades eran cada vez mayores.

Otros Peregrinos, preocupados, mandaron a sus ejércitos contra la ciudad y desencadenaron todo su poder sobre el desgraciado que había traído el oscuro artefacto hasta este mundo.

Rodeado de los restos ardientes de una ciudad entera, el ídolo quedó para siempre en la oscuridad de Vajra, susurrando impíos tratos en los sueños de los habitantes de Voldor, esperando a que alguien lo reclame.

Propiedades. Mientras estés sintonizado con este artefacto, obtienes un bonificador de +4 a Carisma y eres inmune al daño necrótico. Para sintonizarse, es necesario verter una gota de sangre propia sobre la estatua, ritual que provoca 5d10 de daño necrótico antes de otorgar los beneficios del artefacto. Mientras estés sintonizado, obtienes desventaja en las pruebas de Carisma (Persuasión).

Conjuros. El ídolo de incontables ojos tiene un máximo de 7 cargas. Este artefacto se recarga realizando sacrificios de criaturas inteligentes ante él, obteniendo una carga por cada 13 puntos de golpe que tuviera el sacrificio realizado. Mientras estés sintonizado, puedes emplear una acción y gastar 1 o más cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros (CD 16) conocidos por el artefacto: *Dominar monstruo* (versión de nivel 9, 3 cargas), *Dedo de la muerte* (2 cargas), *Sugestión en grupo* (versión de nivel 8, 2 cargas), *Palabra de poder mortal* (4 cargas).

Sirviente oscuro. El ídolo puede conjurar una criatura desde otros planos de existencia para que sirva al portador y le obedezca. Consumiendo 3 cargas de conjuro, el artefacto invoca un glabrezu, que cumplirá todas tus órdenes. Cada amanecer que tenga lugar, se consumen 3 cargas más del ídolo y, si en algún momento este queda sin suficientes cargas, el glabrezu será libre y tendrá como primer objetivo acabar con tu vida. El glabrezu no puede ser desconvocado, no cumplirá ninguna orden que suponga su destrucción y se verá liberado si lo atacas.

Susurros desesperantes. El ídolo no cesa en ningún momento de susurrar en la mente del portador y llenarla de toda clase de imágenes obscenas y pensamientos sádicos. Cada mes que se pase en sintonía con el ídolo de incontables ojos, se obtiene una locura indefinida aleatoria.

Objeto animado. El ídolo de incontables ojos es un objeto vivo y con personalidad propia, de alineamiento caótico maligno. Sus características son Inteligencia 14, Sabiduría 18, Carisma 20. Puede comunicarse telepáticamente con criaturas a 120 pies de distancia o transmitir imágenes y sensaciones en sueños a cualquier criatura que se encuentre en el mismo planeta.



Personalidad. El ídolo es un ente maligno cuyo único objetivo es corromper a los seres vivos, aprovecharse de sus miedos y sus anhelos y traer el caos allí donde gobierna el orden. Disfruta de los engaños, las tentaciones y siente especial placer en provocar que adalides del bien o la justicia se corrompan y pierdan todo lo que hayan logrado, revelando su vileza interior, para después abandonarlos a su suerte.

Destruir el ídolo. Este artefacto impío ha existido desde el comienzo de los tiempos, existe en la actualidad y existirá siempre en algún lugar. Ya ha sobrevivido a la muerte de toda la vida en una galaxia en más de una ocasión y ha perdurado en universos donde todas las estrellas ya se han apagado. La única manera de librar a un mundo de su influencia es condenar otro mundo trasladándolo a él.

FOSA DEL SEGUNDO GÉNESIS

Objeto maravilloso, artefacto

Los Peregrinos desarrollaron toda clase de métodos con los que alterar especies autóctonas para que, esclavizadas, llevaran a cabo sus obras. Así fue como fueron formadas la mayoría de seres inteligentes que hoy en día pueblan Voldor. Durante el proceso de creación, algunas de las ideas y los métodos fueron descartados, como es el caso de la fosa del segundo génesis. Se trata de un recipiente de gran tamaño, de 30 pies de lado, en el que se vierte agua y que se pone en funcionamiento con una palabra de mando para que absorba el poder de la enorme estructura de xion que lo alimenta.

Mediante el uso de cadáveres de cualquier tipo de criatura, se crea una pasta densa y de olor nauseabundo en el agua de la fosa que absorbe las propiedades de los cadáveres disueltos en ella. Cualquier criatura viva que se introduzca en la fosa a continuación absorberá toda clase de rasgos y cualidades de los cuerpos depositados con anterioridad. Este artefacto fue desechado porque pocas criaturas que sobreviven al proceso; normalmente se convierten en mutantes balbuceantes. La fosa del segundo génesis aún se encuentra perdida en algún lugar de las profundidades de Vajra.

Renacimiento. El primer paso para emplear este artefacto es arrojar uno o varios cadáveres a la fosa y dejar que se disuelvan durante 1 semana después de poner en marcha la maquinaria con la palabra de mando. Pasado ese tiempo, el sujeto debe introducirse completamente en el líquido. Una hora después, y tras sufrir terribles y dolorosas mutaciones, puede que salga con vida.

Las características que se obtienen del cadáver descompuesto son:

- Cualquier método de movimiento que no sea velocidad caminando.
- Resistencias, vulnerabilidades e inmunidades.
- Cualquier sentido de percepción.
- Armas naturales, tales como mordisco o garras, con un daño adecuado al tamaño del usuario.
- Armas de aliento de cualquier tipo, con un daño o CD adecuado al tamaño del usuario.
- Formas de adaptación a entornos, como anfibio o acuático.
- Bonificador de +2 a la CA si el cadáver tenía escamas o piel gruesa.

En caso de haber más de un tipo de criatura descompuesta en la fosa, se decide de manera aleatoria qué aspectos absorbe de cada una de ellas. El sujeto a modificar debe realizar una tirada de salvación de Fortaleza CD 12 + 2 por cada propiedad adquirida para no sufrir una dolorosa muerte. Cada característica adquirida son mutaciones independientes y deben contarse por separado. Los personajes que encuentran la muerte de esta forma y sean resucitados, lo harán convertidos en un deforme mutante doliente. Los efectos de la fosa pueden deshacerse únicamente mediante el conjuro *Deseo.*

Destruir la fosa. Destruir este artefacto es sencillo: solo es necesario golpearlo con objetos mágicos, lo que provoca su ruptura y la consiguiente detonación del xion utilizado en su construcción, que es de tamaño Enorme.



Capítulo seis

Escenario de campaña: Voldor



> **En este capítulo descubrirás…**
> - Cómo es el mundo de Voldor.
> - Cuál es el origen de los Peregrinos y su influencia sobre Voldor.
> - Los principales hitos históricos de Voldor.
> - La geografía básica de Voldor.
> - Las particularidades que diferencian este mundo de fantasía del nuestro.

En este capítulo os presentamos un escenario de campaña adecuado al estilo de juego propuesto en este reglamento, sirviendo de trasfondo para emplazar vuestras aventuras. Con vuestra ayuda y concurso decidido, una vez comencéis a explorar sus fascinantes parajes, a descubrir sus misterios, sus gentes y leyendas, sus singulares criaturas y fabulosos artefactos, en definitiva, lo extraordinario que os aguarda en cada encrucijada del camino, en cada rincón, tornaréis lo aquí propuesto en algo dinámico, en un mundo vibrante y lleno de aventuras que crecerá a la par que vuestros héroes huellan sus caminos.

Así pues, en estas páginas encontraréis información sobre muchas de las naciones, pueblos y ciudades de Voldor, así como de las gentes y criaturas que habitan este mundo de fantasía singular. De igual modo, obtendréis algunas nociones de los avatares políticos y militares que han forjado el mundo tal cual es. Lo aquí recogido es un mero resumen que concentra la información de manera concisa, si bien algunos otros apuntes concernientes a esta ambientación se han expuesto, como si se tratasen de pinceladas, en otros lugares puntuales de este reglamento. Es vuestra misión, con el empeño decidido de la imaginación, moldear lo aquí contenido a vuestro gusto, añadiendo o eliminando aquellas cosas que no resulten de vuestro agrado.

Habría que recorrer océanos de tiempo y oscuras dimensiones, vencer el terror de lo infinito y arrostrar males ignotos y, más aún, domeñar la cólera del Peregrino si quisiéramos contemplar por un instante las maravillas que aguardan en Voldor. Y tal efímero momento, aun formidable, apenas daría para rasgar la bruma que cubre sus tierras de leyenda, ahítas de seres extraordinarios, pues todo un mundo yace bajo sus páramos, praderas y tundras, cuyas montañas corona un hielo oscuro. Cientos de túneles recorren sus entrañas como venas que riegan de vida la lobreguez de grutas enormes como meteoros celestes. Y toda criatura que vaga sobre o bajo la tierra es guiada por la luz de las misteriosas Torres de Fulgor, que emergen enhiestas y marciales en la espesura y el yermo, sobre las aguas de mares y ríos, aventajando en resplandor a la escarcha de la estepa y las agujas áureas de los domos de Zaselsan.

El origen de Voldor

Eras antaño, cuando el mundo era joven y salvaje, apenas habitado por bestias terribles, llegaron de más allá del tiempo los Peregrinos, una raza cuyo verdadero nombre, si alguna vez lo tuvo, se perdió en el devenir de los siglos. Este pueblo, muy avanzado tecnológicamente, colonizaría progresivamente todo el continente, desde los hielos boreales hasta los mares australes. Los Peregrinos eran criaturas espigadas de piel argéntea, veteada cual jaspe con volutas cambiantes de colores apagados.

Muy pronto comenzarían a construir todo tipo de estructuras, especialmente en el interior de la tierra, excavando enormes grutas conectadas por una intrincada red de canales navegables, alimentados desde el mar interior de Oculta, que a su vez recibía el agua del Gran Cañón de Xerecron, obrado gracias a la asombrosa ciencia de los Peregrinos. Numerosos asentamientos subterráneos se desarrollarían con rapidez, convirtiéndose en ciudades dotadas de grandiosos edificios y templos consagrados a ídolos extraños. Tiempo después, los enanos denominarían Vajra a este imperio subterráneo y, tras años de uso, esta palabra se popularizaría entre todos los pueblos de Voldor para referirse al antiguo reino de la raza de las estrellas.

Todas estas maravillas precisaban no ya solo una inusitada capacidad y conocimiento, sino también mano de obra. Con los Peregrinos llegó el hombre, entonces una suerte de raza esclavizada. Los Peregrinos eligieron vivir en el interior de la tierra, acompañados por aquellos de sus sirvientes más sumisos, mientras el resto de los esclavos eran condenados a vivir en la superficie, expuestos a muchos peligros y criaturas malvadas. Por aquel entonces, excepto en el extremo septentrión, una enorme jungla primigenia se extendía por todo el continente, de levante a poniente.

En sus cavernas, dispuestas con todo tipo de comodidades, destacaban las Torres de Fulgor, uno de los legados más notorios de los Peregrinos, artefactos extraordinarios capaces de resistir el paso de las edades sin apenas menoscabo. Son una suerte de alminares cristalinos conformados por un extraño material llamado vítreo de xion, o xion a secas, que los Peregrinos trajeron consigo. Este material es capaz de captar y almacenar la luz natural (incluso el leve rielar lunar) y transmitirla a su través, alterando sus propiedades lumínicas y energéticas. Así pues, en las entrañas de las grutas se erigieron las Torres de Fulgor, cuyos extremos sobresalían a la superficie para aprehender la luminosidad y transmitirla a las profundas cavidades, proporcionado alumbrado y energía con la que alimentar los singulares artefactos de los Peregrinos. La luz era dirigida desde las torres hasta otros sectores de los extensos complejos subterráneos mediante un intrincado sistema de reflectores metálicos pulidos, como espejos, iluminando así sectores remotos. Hoy, buena parte de este ingenioso entramado refulgente, conocido como Urdimbre Espejada, se ha deteriorado o destruido por avatares muy diversos.

Si bien los Peregrinos eran capaces de crear luz por medios artificiales y canalizarla de resultas de su dominio de los fluidos eléctricos, solo la luz espejada del xion era capaz de nutrir sus singulares artilugios. Es por ello que favorecían emplear la luminosidad diurna de Avor, el equivalente a nuestro Sol, pues solo esta fuente lumínica, más pura, conseguía extraer todo el potencial del xion.

El xion

El xion es un extraño mineral con propiedades energéticas arcanas que trajeron consigo los Peregrinos una vez llegaron a Voldor dispuestos a su conquista. Su apariencia es la del cristal, aunque es más duro, casi tanto como el diamante. Puede adoptar cualquier color, adaptándose a las tonalidades presentes en el entorno más cercano. Así pues, el xion de una Torre de Fulgor emplazada en mitad de una densa jungla adquirirá una coloración verdosa. Cuando cualquier tipo de luz incide directamente sobre el xion, este adquiere una viveza sin igual, refulgiendo y emitiendo pulsos de energía lumínicos y calor, aunque solo la luz solar de Avor extrae todo el potencial del singular mineral.

La tecnología necesaria para manipular y construir estructuras de xion se perdió con los Peregrinos, pero se dice que los mida han sido capaces de avanzar en este campo, restaurando algunas de las antiguas máquinas de la raza de las estrellas. Originalmente el xion se presentaba en forma de cubos truncados que podían conformar estructuras más complejas, fusionándose unos con otros, como en el caso de las Torres de Fulgor. También

Origen de los Peregrinos

Este es un asunto que bien podríamos explicar de manera sencilla, pues muy pocos conocen de dónde provienen y cómo llegaron los Peregrinos a Voldor. Algunos creen que lo hicieron a lomos de extrañas criaturas aladas desde otra dimensión. Otros piensan que aparecieron transportados por artefactos enormes desde estrellas distantes, de ahí que fueran conocidos como la raza de las estrellas. Unos pocos sabios sugieren que emplearon la magia más poderosa para teletransportarse a voluntad. Y también hay leyendas que hablan de misteriosos portales a otras realidades más allá del tiempo, ocultos en lo más profundo del mundo interior. Sea como fuere, este es uno de los más inescrutables misterios que rodean a los Peregrinos. Un día, siglos atrás, aparecieron sin más, y miles de años después se marcharon sin apenas dejar rastro.

La verdad del origen de los Peregrinos es más compleja. En realidad son los vestigios de una civilización humana muy avanzada que habitaba un remoto planeta cuyo nombre se perdió en la bruma de las eras. Este pueblo, avanzado tecnológicamente, cayó en decadencia hasta desaparecer en el curso de un cataclismo. La mayor parte de esta cultura pereció, pero algunos lograron burlar a la muerte tornándose en entes conformados de ectoplasma (emanaciones sólidas visibles espirituales), muertos en vida pero conscientes y hábiles, ocultos en una dimensión paralela solo accesible gracias al xion, material fabuloso del que hablamos en este capítulo. Desde esta morada oscura, fantasmal, pueden viajar a través del tiempo, rasgando el fino sudario que separa millones de mundos paralelos que conviven en un cosmos caótico y cambiante, donde el tiempo carece de importancia. Solo el xion conjura el poder necesario para alimentar a los Peregrinos, transformando la luz de los astros en energía, pues la luz solar sin filtrar limita sus habilidades, de ahí que prefieran habitar en las tinieblas.

El xion, por tanto, es primordial para los Peregrinos. Con él pueden viajar a través de las dimensiones, a otras realidades y a cualquier tiempo, presente o futuro, y encarnar sus cuerpos. De este modo viajaron al pasado y esclavizaron a muchas razas, incluyendo la suya propia, antes de que la magia y la tecnología los volvieran inmateriales. Y entre medias experimentaron con la vida, creando otras especies, abominaciones y bestias terribles. Todo lo que hay conocido es obra de los Peregrinos, que una y otra vez retornan, pasados milenios, sobre sus pasos. Tal es así que estos hombres, pues es lo que fueron miles de años atrás, son sus propios dioses, artífices de todo lo extraordinario y mágico. El xion no es más que una manifestación sólida de la vida, un elemento indispensable que mantiene unido el universo y, por tanto, terrible en su pura esencia, solo conocida para los Peregrinos. Ni tan siquiera razas como los dragones, que se tienen por auténticos, entienden este misterio, pues también son creación de los Peregrinos, tal vez fruto de otros viajes a través de las encrucijadas del tiempo, en una realidad oculta en los pliegos de las eras, en el reverso de las horas…

era posible emplearlo como material conductor en maquinaria y como pilas de energía para alimentar artefactos, constructos e incluso armas como pistolas o rifles de rayos, ya que el xion es capaz de almacenar la energía lumínica recibida por un tiempo determinado. Igualmente, podía combinarse con diversos materiales, como el hierro, el acero o incluso el cristal de roca u otros minerales, para conformar todo tipo de aleaciones y forjar armas de filo.

Otra de las características más llamativas del xion es su radiactividad arcana, capaz de provocar alteraciones en los seres vivos que se arriesguen a una exposición prolongada. Grandes cúmulos de xion, como los presentes en una Torre de Fulgor, pueden provocar rasgaduras en los lienzos dimensionales, por las que penetra la energía negativa y arcana proveniente de planos paralelos. Esta cualidad permitió que dichas fuerzas impregnaran el mundo, posibilitando el uso de la magia y la psiónica en Voldor, así como de la nigromancia. Esto provocó alteraciones en el propio xion, volviéndolo mucho más inestable e impredecible. De ahí que algunas Torres de Fulgor resultaran destruidas, mientras otras continúan produciendo energía, al tiempo que el xion de unas pocas se transformó, adquiriendo propiedades sorprendentes. El xion es un excelente catalizador de energías mágicas y, por tanto, se utiliza en muchos artefactos. Además, es capaz de potenciar las habilidades psiónicas. Aún hoy es posible encontrar pequeñas cantidades de cubos de xion, ocultos en almacenes abandonados de los Peregrinos. También es posible encontrar armas y objetos de xion olvidados o en manos de poderosos individuos como reliquias.

Es muy peligroso manipular el xion de una Torre de Fulgor, y golpear una de estas estructuras para conseguir xion es poco menos que una insania, dada su extrema dureza, amén de que puede provocar una explosión nuclear arcana que destruya todo alrededor a kilómetros de distancia. Los cubos de xion son tan inestables como el cristal de las torres, y a veces aparecen agotados, en perfecto estado o alterados de manera que pueden producir cualquier efecto, incluso detonar por un uso indebido. Por todo ello el xion es tan escaso y valioso: no hay nada más apreciado que un cubo de xion.

Nadie sabe cómo se fabrica el xion, pero se cree que la sal es un ingrediente esencial, de ahí que los Peregrinos valoraran tanto la sal presente en los mares de Voldor.

Los ríos y canales en Voldor

Los Peregrinos se valían del xion para iluminar y caldear sus ciudades en los antros abisales y, sobre todo, para proveer energía a sus máquinas y armas, que precisaban también de ingentes cantidades de agua para refrigerar sus mecanismos. El agua se distribuía a través de una red de canales por los que transitaban embarcaciones fluviales. Estos canales alcanzaban los puntos más distantes, a diversos niveles, y por ellos se transportaba todo tipo de mercancías.

Los mayores cursos de agua presentes en Voldor son obra de los Peregrinos, quienes alteraron su recorrido, para que se extendieran por miles de kilómetros, y su cauce, para poder emplear mayores embarcaciones, normalmente galeras. Existían, y aún hoy perduran, no pocas conexiones fluviales que unían el sistema en superficie con el del mundo interior mediante elevadores de esclusas. El más importante de los cursos de agua es el del cañón de Xerecron, que comunica el océano con el interior del continente. Haciendo uso de su formidable tecnología, con la capacidad para alterar la materia a voluntad, los Peregrinos moldearon la tierra para excavar un inmenso canal natural navegable en el interior de una garganta rocosa de dimensiones colosales, conocido como Gran Cañón de Xerecron.

Sin embargo, el río Xenir es incluso más largo que el Xerecron, si bien no tan ancho, y conserva buena parte de su recorrido natural. Pese a que en el mapa no se aprecie, tanto el Xenir como otros ríos notorios, como el Xemindar o el Xalavisaz, poseen una red considerable de afluentes, riachos y arroyos, buena parte de ellos también navegable. Hay incluso canales

escondidos que comunican diversos cursos de agua, conformando una red navegable verdaderamente intrincada, especialmente en el interior de las junglas de Zefiria y Saurania, así como en el Bosque de Ámbar, aunque en esta zona norteña las corrientes puedan congelarse en la temporada invernal.

El origen de las razas de Voldor

El extraño influjo del xion de las Torres de Fulgor comenzó a producir alteraciones en la flora y fauna, rasgando a su vez el delicado lienzo que separaban las diversas realidades dimensionales. Esto provocó la emersión de la energía arcana que tiempo después emplearían los hechiceros para canalizar y dar forma a lo que vendría a llamarse magia.

Pero todo ello precisó de muchos siglos. Durante este tiempo, los Peregrinos pergeñaron nuevas razas a partir de las bestias que poblaban los parajes de Voldor. Así, crearon a los dracónidos y los saurios, que andan sobre dos patas, a los kitsune, a criaturas aladas y a otras tantas bestias horribles que reptaban o nadaban en los vastos mares.

También obraron experimentos crueles con sus esclavos humanos, sin cuyo trabajo el desarrollo de Voldor hubiera sido más difícil. De ellos provienen los enanos y sus parientes duérgar y derro, los gnomos y los medianos, los terribles orcos, los arainas, los batrok, los centauros, los fórmigos y los inteligentes hombres mono de Mida.

Entre todas las razas concebidas, fueron los elfos los más destacados, pues recibieron parte de la esencia de los Peregrinos. Unos pocos de ellos fueron alumbrados, destinados a servir y guardar el templo más venerado por los Peregrinos, en su capital de Zaselsan.

El abandono de los Peregrinos

Así transcurrieron los siglos, durante los cuales Voldor sufrió cambios significativos debido al desarrollo de los Peregrinos, que consumían los recursos naturales del planeta. Pronto, buena parte de las densas junglas septentrionales al norte de Xerecron habían desaparecido o se habían transformado. Más tarde, las boscosas colinas más allá de Zaselsan, desde las montañas de Kiralizor hasta la margen norte del gran cañón, quedaron angostadas, mientras las llanuras de Shabana, a poniente, se volvieron una infinita meseta desprovista de su otrora salvaje espesura, mientras la sociedad de los Peregrinos continuaba horadando la tierra, construyendo sus ciudades subterráneas conectadas por la creciente red de canales, de las que emergían, aquí y allá, las Torres de Fulgor, listas para alimentar de energía todos estos asentamientos.

Y entonces sobrevino el desastre. El xion de las torres, que ya producía alteraciones en las criaturas, comenzó a desestabilizar el clima, generando todo tipo de catástrofes naturales, y a acentuar la rasgadura entre los planos, de manera que los efluvios mágicos que emanaban de planos paralelos llegaban incluso a desencadenar violentas tempestades mágicas en las proximidades de las Torres de Fulgor. Conforme trascurrían los años, estos fenómenos adversos se sucedían cada vez con más frecuencia. La temperatura del planeta descendió abruptamente, los mares al norte se congelaron y las nieves comenzaron a descender desde el Vasun, conquistando buena parte de los ahora yermos norteños de Gurudas. Los terremotos, más frecuentes e intensos, ocasionaban desastres en las ciudades subterráneas abovedadas de los Peregrinos. Y, por si fuera poco, enormes volcanes volvieron a la vida, escupiendo humo, fuego y cenizas que ocultaban la luz de Avor como si de una mortaja fúnebre se tratara. Privadas de la tan necesaria luz, las Torres de Fulgor comenzaron a declinar.

Fue entonces cuando los Peregrinos decidieron abandonar el planeta. En un principio, unos pocos, los más aventajados. Conforme se extinguía la égida de la raza de las estrellas, los esclavos comenzaron a rebelarse contra sus amos. Primero fueron los humanos, que escaparon a las taigas del frío norte y a las junglas meridionales. Más tarde, los enanos y los hombres mono, seguidos de todos los demás. Muchos morirían en el intento a manos de sus señores y creadores. Otros conseguirían alcanzar la libertad, para ocultarse por todo el continente en pequeños grupos. Solo los elfos se mantuvieron fieles, junto aquellos de los Peregrinos que resistieron en Zaselsan hasta el final, los enfermos o impedidos, los pobres y los olvidados, guardando las reliquias del Templo de Cristal a los pies de Oculta. Con los leales elfos quedaron también unos pocos hombres, que decidieron morar en las ciudades abandonadas de las profundidades, cerca de las torres. Aquellos humanos que decidieron permanecer bajo tierra, descendientes de los esclavos de más baja condición, que realizaban penosos trabajos siempre en contacto con el xion, resultaron transformados por la radiación arcana del prodigioso mineral: se tornaron en criaturas bestiales, de piel azulada y cabelleras albas, con ojos grandes velados, malvados y astutos. Los elfos los conocen como morlocks, y son enemigos mortales.

Pasaron muchos años desde que el último de los Peregrinos partiera. Su fabulosa civilización se marchitó. Las ciudades yacen hoy en ruinas, ocultas en la oscuridad subterránea, sus templos derruidos y su tecnología olvidada. Las torres perdieron su brillo, extenuadas por la desatención, no pocas de ellas rotas en mil añicos; algunas disimuladas por la espesura o destruidas por la furia de los otrora esclavos. Aunque los elfos preservaron la más hermosa de todas ellas, la primera que fuera erigida, en la ribera de la laguna interior de Oculta, cerca de la ciudad de Zaselsan, en el bosque de Kymelin.

No todos los Peregrinos se marcharon. Unos pocos, aquellos enfermos o malditos, fueron castigados y abandonados a su suerte. La mayoría de ellos se extinguieron como velas al viento, pero algunos sobrevivieron, aunque los siglos han modificado su aspecto y poder. Hoy apenas quedan unos cientos, temidos y odiados por todos excepto por los elfos, que ven en ellos el antiguo esplendor de la raza de las estrellas. Son llamados doppelgánger, una palabra antigua que viene a significar «reflejo del pasado», aunque popularmente se les conoce como remedos o replicantes.

El albor de la nueva civilización

Todas las razas creadas por los Peregrinos, fruto de sus incontables experimentos, encontraron acomodo en Voldor y, no sin muchas dificultades, comenzaron a prosperar allí donde decidieron permanecer. Los hombres llegaron a Gurudas, y los más fuertes de ellos consiguieron atravesar los pasos y alcanzar las tierras de Hirgur y Vasun y los estuarios del río Blanco. Otros grupos se diseminaron por Saurania y Zefiria, Shabana y Sananda, y las taigas de Ámbar, incluso más allá de los mares, arribando a la isla de Zabáriax. Los trasgos fueron expulsados a Muzur y algunos volvieron a internarse en la tierra para habitar las ruinas del pasado, volviéndose más perversos. Los enanos labraron el interior de las montañas de Kiralizor, mientras unos pocos marcharon al sur, a Hirior, para habitar en este erial oscuro de fuego y cenizas, cerca de una de las más grandes Torres de Fulgor jamás construidas, que alimentaba la mítica ciudad subterránea de Yngevil. Tal vez por ello quedaron marcados, pues el tiempo tornó su piel grisácea y sus mentes más obtusas e inicuas. Ellos son los duérgar.

Los hombres lagarto poblaron las selvas de Zefiria y Saurania, creando un gran reino en los marjales de Zacal Zot. Más allá, en los humedales del río Zitrait, prosperaron también los hombres serpiente, si cabe la más inteligente y ladinas de todas las razas reptilianas creadas por los Peregrinos, y los humanoides hipopótamo, entre otras bestias.

Por el país de Shabana marcharon algunos de aquellos elfos que, desencantados, abandonaron a los suyos en Zaselsan. Durante muchos años vagaron por sus agrestes parajes, hasta que crearon

una hermosa ciudad en Vindusan, a orillas de un lago de aguas cristalinas, el único en estas tierras baldías. Los elfos que dejaron Zaselsan fueron conocidos como los Banjora («ingratos»).

Más al sur, donde se abren extensas praderas hasta el horizonte, viajaron los centauros y los fórmigos, a los que algunos llaman hombres hormiga. Unos y otros conviven en paz, y pasan por ser algunas de las criaturas más industriosas creadas por los Peregrinos. Los centauros son aliados de los fórmigos y de los elfos Banjora, y todos ellos odian a los saurios, siempre hostiles.

Aquellos que los Peregrinos llamaron mediohombres, o medianos, se asentaron en la región que hoy dicen de Samundra. Con ellos fueron algunos gnomos, que habitaron también las tierras más al norte e incluso en el país de Mida, cohabitando con los hombres mono. Muchos de ellos volvieron a las ciudades de la raza de las estrellas, de vuelta a las entrañas de la tierra. A estos gnomos se les conoce como svirfneblins o gnomos de las profundidades.

Quizás, de todas las razas creadas por los Peregrinos, sean los mida, los hombres mono, los más notorios, destacando por su fina inteligencia, erudición, carácter sereno y diplomático. Tal es así que han sido capaces de descifrar y poner en práctica parte de la vieja tecnología de los Peregrinos, dominando algunos usos del temido y peligroso xion. Con su capital en Nakuro, rodeados por la jungla, los mida han levantado un imperio respetado en todo Voldor. Se sabe que han traído de vuelta a la vida antiguos constructos de los Peregrinos, así como sus armas de rayos de xion. Pero, lejos de mostrar un carácter beligerante, los mida se han convertido en protectores de Voldor, salvaguardando las amenazadoras reliquias y armas de la raza de las estrellas de caer en malas manos. Los exploradores mida buscan depósitos olvidados de xion por doquier, patrullan el mundo interior y custodian algunas de las Torres de Fulgor que aún perduran, destacando la atalaya de cristal azul de Kogo.

Y faltaría señalar a algunas otras criaturas creadas por los Peregrinos, como los hombres gato de Yugerten; los odiados rakshasa, que, se dice, dominan en la sombra la ciudad de Vinramir; a Vasun y otros engendros pergeñados por la raza de las estrellas que permanecen ocultos o desconocidos, debajo y encima de la tierra.

Todas estas razas, tras miles de años, supieron adaptarse y prosperar, si bien no pocas otras sucumbieron, pues hubieron de enfrentarse a la terrible fauna autóctona de Voldor: los grandes dinosaurios, los temibles dragones, las arañas y otras muchas alimañas que se arrastran, trepan, escarban o nadan. Sin contar aberraciones preternaturales y cosas pavorosas que andan dando tumbos por la noche, en las encrucijadas y caminos, en los cementerios y páramos desolados.

Esto que apenas hemos esbozado sucedió a lo largo de miles y miles de años, y, entre medias, millones de historias y leyendas, catástrofes y dichas, aventuras y descubrimientos, muerte y vida; cosas que, en un caos agitado, conformaron el mundo vibrante que hoy es Voldor, tan particular y único. De vosotros depende descubrir todos sus secretos, tesoros, criaturas y lugares fabulosos.



Geografía de Voldor

El mundo de Voldor

Con el nombre de Voldor se conoce tanto al continente principal de este mundo fantástico como al planeta en el que se encuentra, bañado por la luz diurna de su estrella, Avor, y la nocturna de dos lunas: una encarnada como la sangre, Cercion, y otra azul como el mar, de nombre Acear. El movimiento de estos astros en el firmamento marca las horas de luz y oscuridad, así como las estaciones y los meses. Un año se compone de doce meses de veintiocho días, organizados en cuatro semanas. Así pues, hay meses invernales y primaveras lluviosas que dan paso a la canícula estival y, finalmente, a otoños largos y frescos de melancólicos atardeceres, heraldos de nieve y hielo, en una constante rueda que gira sin pausa.

La línea ecuatorial de Voldor viene a coincidir, poco más o menos (en realidad está unos pocos cientos de millas más al sur), con el curso del Gran Cañón de Xerecron, que conduce las aguas del océano de Marmarax más de dos mil millas tierra adentro, desaguando su caudal en el mar interior de Oculta, que los elfos conocen como Yssarion.

A efectos prácticos, para que nos hagamos una idea aproximada de la extensión de Voldor, diríamos que es algo mayor que nuestra Europa. Por ejemplo, la distancia de Madrid a Moscú, en línea recta, es de 2100 millas, así la longitud del Xerecron, desde el mar de Marmarax hasta Zaselsan, es de unas 2500 millas. Parecida distancia desde esta misma ciudad hasta la costa occidental de Shabana. Es decir, en este punto central, aunque la región ecuatorial continental se encuentra algo más al sur, la anchura de Voldor rondaría las 5000 millas. El continente es más ancho conforme avanzamos hacia el sur, desde Sananda, en un extremo, a Mida y la costa oriental en el otro.

Voldor es el continente primordial, pero no el único. Se dice que hay una masa de tierra ignota en las antípodas, de considerable superficie, que apenas unos pocos marinos y aventureros osados han visitado. Este continente misterioso es conocido como Azgor, y poco más se sabe de él. Habría que navegar algo menos de 6000 millas para alcanzar sus costas, si bien hay cientos de pequeñas islas diseminadas aquí y allá y otras masas de tierra considerables. También nos ayudará a comprender las dimensiones totales y las distancias el hecho de que la circunferencia del planeta es menor que la de nuestra Tierra, semejante a la del planeta Marte, que ronda las 13 000 millas.

La climatología de Voldor es muy similar a la de la Tierra, con cuatro estaciones: primavera, verano, otoño e invierno. El clima en las regiones ecuatoriales es caluroso, con temperaturas constantes durante todo el año y abundantes precipitaciones. Más al sur o al norte de estas regiones, el tiempo se torna continental, con temperaturas variables según la temporada: inviernos fríos, veranos calurosos y entretiempo en otoño y primavera con temperaturas moderadas. Destaca el clima oceánico de la región de Shabana, caracterizado por sus sequías estivales, eventualidad que influye en sus áridos yermos. Y, por último, la climatología polar es extrema, con pocas precipitaciones y vientos enérgicos.

Cabe destacar que todos los mares presentes en Voldor son de agua dulce, así como la inmensa mayoría de los lagos y esteros. Es decir, la cantidad de sal presente es muy reducida, de ahí que sea, con mucha diferencia, el más preciado tesoro. Es posible encontrar sal en unas pocas minas de halita o sal gema aquí y allá (la más importante de ellas está cerca de Kogo, en el corazón del Imperio Mida), aunque resulta muy complicada de extraer. Otra fuente de sal importante es la laguna salada de Minmara, en Vindusan, bajo el férreo control de los elfos Banjora. La razón de la ausencia de sal marina es que durante milenios los Peregrinos cosecharon la sal del agua empleando su formidable tecnología. De hecho, la sal fue la razón de que llegaran a Voldor desde su mundo o dimensión natal, y cuando casi agotaron este recurso decidieron marcharse.

Miles de años de evolución han permitido a la mayor parte de las criaturas marinas adaptarse a los cambios producidos. Muchas razas perecieron, aquellas que no pudieron adecuarse, y otras prevalecieron hasta hoy.

Así pues, la moneda de cambio más preciada es la sal, más incluso que el oro o la plata, metales también bienquistos. Los aventureros pueden usar la sal como moneda de cambio, ya que en no pocos lugares de Voldor tiene casi el mismo valor que el oro, si no más. El estándar más aceptado es el peso del azur de oro, la moneda oficial de Zabáriax. De este modo, si 1

Los dioses en Voldor

Los Peregrinos no adoran a deidad alguna, pues ellos mismos son dioses en vida, capaces de burlar a la muerte y perdurar a través del tiempo y el espacio. Sin embargo, aquellas criaturas esclavizadas que los servían, arrancadas de sus propios mundos, provenientes de épocas remotas, adoraban cientos de entidades, a veces solo conceptos deificados, desde la furia de la tormenta al fulgor repentino del rayo al anochecer o la feraz naturaleza. Sabedores de la necesidad innata de sus inferiores de buscar consuelo en lo omnipotente, en una fe que les prodigara una futura existencia ultraterrena, los Peregrinos decidieron crear algo a lo que sus siervos pudieran aferrarse, pero que, a la par, les infundiera un temor que domeñara sus ansias de libertad: un dios todopoderoso al que llamaron El Peregrino.

Y la verdad es que no hay más dios que este, si bien es poco más que un reflejo de los poderes de la raza de las estrellas, cuya supremacía tecnológica les permitió trascender su naturaleza y pasar a controlar las dimensiones, sus flujos y orden consustancial. Es precisamente esta habilidad la que genera las fuerzas arcanas que emplean los hechiceros, los clérigos o sacerdotes e incluso los más diestros ejecutantes de la psiónica. Los Peregrinos regulan las supuraciones de energía desde las diversas dimensiones, así como las corrientes de energía vital, los ciclos de existencia y muerte entre las dos dimensiones más importantes, la Oscura y la Luminosa. Y no hay más, pues toda criatura que se enorgullezca de sus propios dioses y que reniegue de El Peregrino, sea como sea que haya decidido llamar a su fe, tenga más o menos divinidades en su panteón (como los dragones, que se ensoberbecen de las suyas propias), desconoce que en verdad no hay más dios que el de los Peregrinos.

Las dimensiones y los muertos vivientes

En Voldor hay muertos vivientes, creados por el influjo de la energía negativa que se filtra desde otra dimensión (Dimensión Oscura) debido a los efectos distorsionadores del xion. Por su efecto, algunas criaturas, al fenecer de manera violenta o por ascendencia de poderes tenebrosos, pueden tornarse en espíritus o cosas aún peores. Son ellos, los Peregrinos, quienes vigilan la Dimensión Oscura, que encierra los horrores cósmicos, el mal puro y la energía negativa que vigoriza la malevolencia en el universo, y quienes deciden qué o quién se transmutará en un muerto viviente.

No olvidemos que los propios Peregrinos son en realidad no muertos con la capacidad de encarnar sus cuerpos gracias al xion, manteniendo su consciencia y preclara inteligencia. Por ende, los remedos aún presentes en Voldor son muertos en vida que permanecen encarnados por efecto del xion, y, aunque han perdido buena parte de sus poderes, como la capacidad de viajar entre dimensiones, aún pueden mutar su aspecto y replicar a otros entes. Y si bien los Peregrinos son criaturas neutrales (su inteligencia es tal que los sitúa por encima del bien y el mal), moran en la Dimensión Oscura junto a bestias primigenias. Todos los demonios permanecen cautivos en esta dimensión, aunque ocasionalmente alguno consigue escapar, convocado por poderosos sortilegios de hechiceros malignos. Los demonios, junto a otras bestias harto peligrosas, sirven a los Peregrinos. Estos incluso llegaron a experimentar con la naturaleza demoníaca, creando híbridos terribles, conocidos como tieflings, muchos de los cuales fueron desterrados a Voldor y otros mundos paralelos.

La Dimensión Oscura cuenta con su par enfrentado, llamado Dimensión Luminosa. Todos los seres dotados de consciencia, al morir, migran a esta dimensión, ya transformados en energía vital. Esta se imbuye en otra criatura, que ve la luz en cualquier realidad paralela dimensional, en otro mundo y otro tiempo. Gracias a la magia y la tecnología de los Peregrinos, es posible conocer reencarnaciones pasadas, aunque puede resultar un proceso peligroso.

Aparte de la Dimensión Oscura y Luminosa, hay otras muchas, tantas como mundos paralelos, si bien unas pocas son más notorias y se filtran en todas las demás. Destaca la Dimensión Onírica, donde migran todas las pesadillas y sueños de los seres conscientes de todas las dimensiones, y donde habitan incluso bestias singulares que se alimentan de estas emanaciones. También la Dimensión Astral, un espacio interdimensional por donde viaja la energía vital de los seres en proceso de reencarnación o retorno, entre la Dimensión Luminosa y la Dimensión Oscura y todas las demás. También reseñables son las Dimensiones Elementales, entre otras.

azur de oro contiene 15 gramos de oro, 15 gramos de sal suponen 1 azur de oro.

El continente de Voldor

Hacia el norte desde el Xerecron, dominando buena parte del hemisferio boreal, se extiende la meseta de **Gurudas,** que abarca cientos de miles de millas cuadradas. Se trata en verdad de una altiplanicie de llanuras boscosas en su mitad meridional y páramos esteparios al norte, donde apenas ralean unos pocos arbustos. Estos parajes mesetarios, de clima áspero, están poblados por clanes bárbaros humanos, nómadas de costumbres ancestrales, rudos y de pocas palabras.

En el corazón de Gurudas destaca el **Bosque de Ámbar,** que los elfos conocen desde tiempos remotos como la floresta brumosa de Indever. Se trata de una enorme taiga boreal que se extiende leguas y leguas desde el litoral azurita hasta las tierras de Kiralizor, a poniente, ocupando los valles oscuros al sur de la cordillera de Zirilaz. El Bosque de Ámbar es una maravilla de la naturaleza primigenia de Voldor, ya que, en su inabarcable amplitud, acoge buena parte de las especies vegetales más notorias. Si bien en sus regiones norteñas predominan los parduzcos alerces, abetos y otras especies coníferas, con ejemplares espigados y recios como cíclopes, que tiñen de un verde oscuro el horizonte, más al sur proliferan arces, robles, tilos y olmos tan antiguos como el mundo. Regiones enteras de estas frondas vetustas se mantienen inexploradas, tal vez pobladas por monstruos de otra era, con un ramaje que se entrelaza componiendo formas caprichosas que apenas permiten que la luz acaricie el manto esponjoso de musgo que alfombra el suelo, mientras que de las enramadas se precipitan líquenes llorones que más parecen mortajas ajadas, configurando un escenario fantasmagórico y mágico a la par.

Docenas de pueblos humanos habitan estos bosques, diseminados en pequeños asentamientos, aunque hay incluso ciudades humanas con sus fortalezas de roca negra cubierta por hiedra y madreselva. Un ejemplo es la ciudadela de Quelizantor, custodiada por los hombres de la nación de **Mirianis,** que se dicen medioelfos, comandados por su líder, Ivor Nictroi, quizás el más capacitado general al norte del Xerecron. Otras muchas razas tienen también aquí su hogar, incluyendo a los inteligentes y ladinos grandes trasgos que habitan los bosques al norte, en la región de **Sagar,** unos pocos elfos silvanos descendientes de los Banjora, clanes de orcos cazadores y otras muchas criaturas, amistosas u hostiles. Este bosque es un lugar de misterio, tachonado por ruinas de los Peregrinos y cientos de portales al mundo interior, por donde escapan abominaciones y bestias sin nombre. Se dice que, en lo más profundo de esta selva boreal, hay una ciudad de los remedos, Zoravar, pero nadie que haya alcanzado a verla ha vuelto para contarlo. Es conveniente no olvidar el reino de los arainas, **Arania,** con su ciudad capital, **Telaraña,** oculta en los sombríos confines orientales del bosque. Son sus pobladores criaturas recelosas pero inteligentes y dispuestas, aliadas de los medioelfos de Mirianis y enemigas de los trasgos.

Más hacia el aquilón, el viajero encontrará la tundra helada de **Vasun,** con sus altas montañas cubiertas de hielo, arracimadas por obra de la naturaleza en la cordillera de **Zirilaz,** que pareciera perderse entre las nubes, enriscando sus cimas con albares volutas de eternas ventiscas. De sus gargantas y acantilados surgen lenguas de hielo glaciales, que avanzan pausadamente, como los ancianos dragones en el crepúsculo de sus vidas. En primavera, el deshielo forma grandes lagos azules, de aguas gélidas y puras, donde dicen acuden los unicornios a calmar la sed. Pero pocos son los que se han aventurado hasta allí, pues en estos confines árticos moran sierpes pálidas y gigantes tocados con pieles albugíneas arrancadas a criaturas abominables, como los darugs (yetis).

Cronología

Edad Antigua, antes de la llegada de los Peregrinos.
Año 0: Llegada de los Peregrinos.
3975: Marcha de los Peregrinos.
3978: El Gran Éxodo. Se produce la diáspora, cuando numerosos grupos de esclavos viajan por todo Voldor buscando lugares donde asentarse.
3981: Varios clanes humanos logran cruzar los pasos de Zirilaz y alcanzar las llanuras heladas de Hirgur.
4000: Año de la Escisión. Muchos elfos deciden abandonar las ciudades del mundo interior para labrarse un porvenir en la superficie. Serán conocidos como los Banjora.
4005: Se funda la ciudad de Vindusan, a orillas de la laguna Minmara.
4005: Los enanos fundan el reino de Kiralizor.
4011: Batalla de las Encrucijadas. Los enanos expulsan a los orcos de las montañas de Gunambal, y estos huyen al norte, hasta Muzur. Algunos clanes orcos se internan en el Bosque de Ámbar.
4045: El gran caudillo hirgur Valavar funda la ciudad del mismo nombre tras derrotar a sus enemigos en los vados del río Blanco. Los clanes derrotados marchan a los tremedales del delta de La Garra y se asientan en sus traicioneras tundras.
4058: Se funda la ciudad de Tridestrin.
4066: Grupos de elfos Banjora se establecen en el Bosque de Ámbar, mezclándose con tribus humanas y dando lugar a los semielfos, origen del pueblo de Mirianis.
4088: Varios clanes humanos logran alcanzar la isla de Zabáriax.
4101: El caudillo Vorelgin el Negro comienza a construir su gran fortaleza de Vonidar. Muy pronto se establece a su alrededor el primer asentamiento estable en la isla, germen de la noble nación de Zabáriax.
4104: Los mida se hacen con el control de buena parte de las junglas septentrionales de Zefiria.
4025: Clanes humanos sureños de tez oscura se establecen en las llanuras de lo que será el reino de Vadania.
4112: Los vadanios derrotan a las tribus de hombres lagarto en la batalla de la Quebrada Roja, empujando a estas belicosas criaturas más allá de las marismas de Xarilia meridional.
4150: Se funda la ciudad de Nakuro, en el Imperio Mida.
4163: Los duérgar ya dominan todo Hirior, extendiendo su control por los intrincados complejos subterráneos de Vajra en sus inmediaciones.
4173: El al principio poco más que un pequeño pueblo, Vinramir, se convierte en la primera ciudad, y capital, del futuro Reino de Vadania.
4233: Se construye la fortaleza negra de Quelizantor, en Mirianis.
4234: Se funda la ciudad de Valgari, en Zabáriax.
4240: Los hombres lagarto ocupan las ruinas de Xul y sus pirámides truncadas.
4255: La ciudad de Sarmapalin se convierte en la nueva capital del Reino de Vadania.
4280: Se funda la ciudad de Lantamar, en el extremo suroeste de Voldor.
4355: Los zabarios arrebatan Azur de manos de los hombres de La Garra.
4390: Los zabarios conquistan la fortaleza de Nechizar a los vadanios, construida sobre antiguas ruinas de los Peregrinos.
4420: Clanes ofidios dispersos por el territorio se unen en el valle de Uzmir, creando el reino de Zitrait.
4525: Los hombres gato fundan su capital en Shiras-Shirshin.
4600:. Año del Terror Blanco. Los morlocks comienzan a extenderse por el mundo interior.
4673: Actualidad.

Hacia oriente desde Vasun, por la vasta tundra de musgos y líquenes, entre turberas y ciénagas, discurren los briosos cauces del río Blanco hasta el país de **La Garra,** que ocupa el delta fluvial, cuando la corriente principal se descose en varios cursos entre rápidos traicioneros. Un ramal del mismo se adentra en los bosques al sur, hasta el Xerecron. El río, de ahí su nombre, se congela tras el corto periodo estival, conformando un paisaje hermoso como pocos. En el estuario de La Garra, protegida por los torrentes helados y los tremedales, se levanta la ciudad de **Tridestrin** sobre una loma que domina el entorno. Esta es la capital del pueblo de los hombres del río, que dominan el delta desde tiempo inmemorial. Es una nación orgullosa, bien organizada y avanzada, dispuesta a defender su tierra con determinación.

Los soldados de La Garra, tiempo atrás, consiguieron conquistar la ciudadela de **Eidolon,** enclavada en pleno cañón de Xerecron, hacia la mitad del mismo. Se trata de una formidable fortaleza construida en un farallón sobre el canal, que dispone del único puente franqueable que une ambas márgenes, salvando los peligrosos despeñaderos. Es una posición estratégica, pues los hombres del río cobran un oneroso impuesto por usar este viaducto. La posesión del enclave ha sido muy disputada a lo largo de los siglos. Los zabarios, en guerra con el país de La Garra desde hace lustros, están empeñados en conquistarla. Se dice que bajo la fortaleza hay un complejo de mazmorras muy profundas que se internan en la tierra hasta el mundo interior. Sería posible navegar por los canales de Vajra, o bien recorrer a pie sus laberínticos túneles, hasta alcanzar Tridestrin, siempre que los muchos peligros y los morlocks lo permitieran.

Más allá de La Garra, entre desfiladeros y abismos de roca, encontramos el país de **Hirgur,** hogar de los más peligrosos clanes bárbaros de todo Voldor, infames y violentos. Los hirgures son grandes guerreros, amén de navegantes (algunos de sus clanes, al menos), gentes belicosas empero inteligentes y dispuestas. Sus hombres son recios y recelosos, de cabelleras greñudas, mientras que las mujeres son fuertes y arrojadas, duras como el hierro y de corazón caliente como el arrabio en la fragua. A los hirgures se les conoce también como guerreros lobo, no solo por los curiosos tocados y ropajes, confeccionados con la piel oscura de estos depredadores, sino también, según cuentan las leyendas, porque algunos de ellos son capaces de transmutar sus cuerpos, adoptando la apariencia de estas terribles criaturas.

En el extremo opuesto, más allá de los glaciares y heleros vasunios, en **Muzur** y su capital Oghuz, andan los grandes orcos, siempre a la gresca. Son muchas las tribus de orcos negros dispersas por los páramos álgidos. En ocasiones, cuando los veranos se agostan tarde, los orcos se agitan en sus oscuras guaridas, preparándose para la guerra. Es entonces, una vez que el paso de **Togruz** se congela con la llegada de los hielos y forma un istmo estacional, que el trasgo ataca por entre los desfiladeros de Kiralizor para arremeter con furia contra toda criatura viviente en Gurudas, Shabana y hasta las llanuras de Sananda.

De todos los seres en Voldor, son los enanos de **Kiralizor** los más orgullosos. Aunque su soberbia bien pudiera rivalizar con su egoísmo: ocultos en sus fortalezas, reinando sobre buena parte del mundo interior, Vajra, rara vez toman cuentas de las otras razas y pueblos. El rey bajo la montaña es el bravo Gorgos, segundo monarca con este nombre del antiguo linaje de los Norri.

A poniente de los predios enanos, cruzando las bravías aguas de Mármeron, aguarda la vieja nación humana de **Zabáriax.** Hombres hechos a la mar, comerciantes y pescadores, guerreros armígeros e incansables. Se dice que tienen sangre hirgur, y destacan por su piel curtida por el sol y la brisa del mar. Hombres altos y fibrosos y mujeres de hechuras contundentes y gesto hosco, casi batallador. La capital del reino se conoce como Valgari, una de las ciudades más populosas de todo Voldor, enclavada en la isla fortificada del mismo nombre. Aquí vive la reina regente Manton, tras la desafortunada muerte de su marido, el rey Mudaz el Grande, y a la espera de que su joven vástago, el príncipe Minvra, tenga la edad suficiente para reclamar el trono. También podemos encontrar la vieja alcazaba de Vinurdin, que se levanta orgullosa en la Fronda del Rey, protegiendo la ciudad que se extiende a sus pies, Vonidar. Al norte de la isla, dos ciudadelas, Voranor y Vorelgin, vigilan las costas oscuras donde habitan los orcos.

Los zabarios han fundado ciudades por toda la costa sur del continente, puertos francos donde guarecer sus navíos y mercadear con los pueblos próximos. Así, podemos encontrar **Lantamar,** en el brazo de tierra que se desprende de la región volcánica de **Hirior,** donde las aguas gélidas de Mármeron se encuentran con las más cálidas de Marsaruk en un abrazo tormentoso, para abrirse después al gran golfo de **Hipocan.** Este paso, llamado Cabo Lantamar o Punta Tempestad, es uno de los hitos marítimos más peligrosos en Voldor, debido a la furia del viento y el constante oleaje.

Muchas leguas hacia levante, cuatro semanas de travesía, rodeando la península de Yugerten, los bajeles zabarios alcanzan otra de sus famosas urbes: la hermosa **Nechizar,** ya en el océano de Marmarax. Hogar del duque Neruus, hermano del difunto rey Mudaz, Nechizar es una inexpugnable fortaleza encaramada a los acantilados de la abrupta costa meridional vadania. Bajo la fortaleza, a través de una enorme gruta solo accesible desde el mar, los barcos amigos pueden encontrar cobijo, protegidos por los guardiamarinas zabarios. El puerto gruta bajo la montaña de Nechizar está conectado a los canales navegables del mundo interior de Vajra por un ingenioso sistema de esclusas que crearon los Peregrinos siglos atrás.

Después de dejar atrás el ducado de Nechizar, la última ciudad franca de Zabáriax hacia el norte no es otra que la vieja **Azur,** emplazada en la península de El Espolón, que los hirgures llaman en su lengua Urun-h, y los mida, Daka. Azur es una de las ciudades más cosmopolitas de Voldor, donde comerciantes de todas las naciones se reúnen en paz. Aquí pueden encontrarse artículos exóticos de Mida y Vadania, artefactos de los gnomos de Samundra o artesanía de sus medianos, armas hirgures, pieles norteñas, pescados y viandas, pócimas y remedios de los hombres saurios y muchas más cosas. El mercado de Azur no cierra nunca, y su enorme zoco, enclavado en el interior de un laberíntico edificio de ladrillo rojo coronado por majestuosas cúpulas de azulejo índigo, es un hervidero de vida donde el visitante hallará todo lo que pueda imaginar. Destaca un extraordinario estanque de agua marina en la parte central del zoco, comunicado con el mar gracias a un conducto subterráneo que corre bajo la ciudad, independiente de su alcantarillado. Este tubo alimenta la alberca del zoco, conocida como la **Poza de los Tritones,** pues esta raza la utiliza para alcanzar el interior del mercado y así intercambiar sus artículos y géneros en la ciudad.

Los tritones son otra de las razas humanoides que tienen su origen en los experimentos de los Peregrinos. Elusivos, se dice que la única ciudad que habitan se encuentra en las proximidades de la costa azurita, a muchas brazas en las profundidades, enclavada en el lecho coralino y las grutas submarinas. Esta ciudad cuasilegendaria se llama **Anfibia.** Algunos sabios hablan de túneles de cristal de roca que comunican Vajra con Anfibia, construidos por los Peregrinos tiempo atrás. La ciudad está formada por enormes edificios esféricos y acristalados, provistos de aire en vez de agua, que se renueva gracias a extraños artefactos de xion conectados a los tubos vítreos. En realidad, fue la raza de las estrellas la que construyó la ciudad, donde realizaban sus experimentos con la fauna marina, y es aquí donde crearon a los tritones, o anfibios, y otras criaturas singulares. Los Peregrinos incluso disponían de sumergibles propulsados por xion, capaces de navegar bajo las aguas leguas y leguas sin emerger a la superficie. Hoy quedan pocos de estos submarinos, la mayor parte de ellos aún en poder de los tritones de Anfibia. Aparte de por los túneles vítreos, en su día empleados para transportar mercaderías en vehículos tirados por bestias o accionados por xion y para suministrar aire a las esferas de la ciudad, también es posible navegar hasta los canales de Vajra a través de un cañón cavernoso, llamado el **Desfiladero de los Tiburones,** que comunica el océano con el mundo interior bajo las aguas cercanas a la ciudad de Azur.

Siguiendo el curso del río Pardo, que conduce las aguas de los picos de Kiralizor hasta Vindusan a través de los baldíos de **Shabana,** el viajero caminará por una tierra inhóspita y

Los tritones

Los tritones o anfibios son una de las más extraordinarias creaciones de los Peregrinos. Son criaturas fuertes y arrojadas, pero también inteligentes, nobles y bellas, especialmente las hembras, llamadas sirenas. En sus orígenes, cuando servían a los Peregrinos en su ciudad submarina de Anfibia, los tritones podían cambiar a voluntad su fisonomía, adoptando, bien una cola ictínea que les permitía nadar con pasmosa agilidad, bien dos extremidades, tal como sus antecesores humanos. Con el paso de los siglos, esta raza fue perdiendo dicha habilidad formidable, aunque algunos miembros aún la conservan y, así, es posible ver a un tritón caminando en la tierra. Los anfibios pueden respirar fuera del mar casi tan bien como lo hacen bajo las aguas, aunque necesitan remojar su cuerpo cada día, a riesgo de perder vitalidad y la capacidad de transmutar su fisonomía.

La sociedad anfibia está regida por las mujeres, las sirenas. Una de ellas, perteneciente al ancestral linaje real, es elegida reina por derecho de sangre desde tiempo inmemorial. Es raro presenciar a una sirena, pues no se dejan ver por otras razas. Las sirenas poseen poderes extraordinarios, como los psiónicos, capacidad de la que sus contrapartidas masculinas carecen por razones que nadie conoce.

Los canales navegables de Vajra

La sociedad de los Peregrinos se extendió bajo la superficie de todo Voldor. Durante miles de años excavaron la tierra, creando cientos de asentamientos, pueblos y ciudades, desperdigados de norte a sur y de este a oeste. Estas urbes prosperaron, alimentadas por la Urdimbre Espejada y la asombrosa tecnología de los Peregrinos. Pero comunicar y abastecer el enorme imperio subterráneo precisaba de infraestructuras adecuadas y de una organización eficiente. A la sazón, se construyeron canales navegables que comunicaban cada ciudad del mundo interior. Para proveerlos de agua, se practicaron enormes trasvases mediante acueductos, de entre los cuales el de Xerecron es el más relevante, aunque hay otros, la mayoría ocultos. El agua servía para alimentar las colonias al tiempo que era procesada en enormes instalaciones para cosechar la sal. También existían elevadores de esclusas, accionados por maquinaria pesada cuyo combustible era xion puro. Los Peregrinos usaban estos elevadores para salvar las diferencias de nivel en determinados puntos del continente, permitiendo a sus navíos y sumergibles alcanzar el mar.

Había otros complejos artefactos en la red de canales, como acumuladores de energía que provocaban corrientes para impulsar los navíos o equipo para equilibrar la cantidad de agua en los canales y derivar los excesos fuera del sistema. Los Peregrinos usaban galeras o galeazas para navegar por los canales, muchas de ellas provistas de motores de xion (las galeazas más pesadas, normalmente) o bien se aprovechaban de la corriente de impulsión artificial presente en alguno de los canales importantes. Cuando el xion comenzó a escasear, se recurrió a galeras con remeros, bien para ahorrar en mineral, bien para castigar a los esclavos levantiscos.

Hoy día, aunque el sistema de canales ha sufrido daños y los artefactos que aseguraban su viabilidad dejaron de funcionar hace eones, es posible navegar por buena parte de ellos. Todo aquel que se lanza a surcar los canales emplea alguna de las viejas galeras de remos de los Peregrinos o sus propias embarcaciones construidas para la ocasión, como jangadas, esquifes, góndolas o barcas de muy diverso tipo. Se dice que aún quedan algunas de las más formidables galeazas de los Peregrinos impulsadas con xion en posesión de los elfos o en puntos olvidados de la red subterránea. También funcionan unos pocos elevadores de esclusas, como el de Nechizar. Y seguro que los exploradores encontrarán muchas otras maravillas antiguas en las ruinas de la civilización de la raza de las estrellas.

despoblada, una suerte de páramo desértico donde apenas crecen unos pocos matorrales de ramaje tan duro y aguzado como escarpias. Las noches aquí son de aterir y los amaneceres hermosos. La ciudad a orillas de la laguna salada de Minmara, **Vindusan** («amarillo» en la lengua de los elfos), es donde moran los Banjora, rodeados de sus mastabas y templos solares y bajo el mando del soberano supremo, Varcassian. Parte de la misma se extiende por el lago, con no pocas construcciones sobre las aguas, conformando una intrincada red de canales.

Hacia el este, dejando atrás las dunas y arenales, muchas jornadas de viaje conducirán a nuestros aventureros a las frondas de **Kymelin,** más allá de las montañas de Gunambal y ya próximos al mar interior de Oculta, donde el gigantesco cañón de Xerecron desagua a las profundidades. En el bosque de Kymelin habitan los elfos Bastarre, dominando lo que resta de la capital de los Peregrinos, la fabulosa **Zaselsan.** El gigantesco Palacio de Cristal se encarama al reborde superior de la sima, coronado de domos áureos y hundiendo sus cimientos en la ciudad subterránea, que se abre alrededor del mar interior de Oculta. Hoy pocas edificaciones de la antigua ciudad permanecen en uso, ya que los elfos han preferido construir en el bosque que abraza la espira cristalina del palacio, que recoge la luz gracias al xion con el que fue construida. En el palacio reside la corte real: el rey Falesin, su esposa, la bruja blanca Driza dur'Favuz, y las familias más nobles. El resto de la aristocracia habita en las villas y haciendas sitas en las frondas que rodean la magnífica construcción. Los elfos de más bajo linaje se ven obligados a residir en la ciudad inferior, entre las ruinas. Desde sus muelles parten las expediciones que patrullan el mundo de Vajra, haciendo uso de los canales navegables que se adentran en la oscuridad. Sus embarcaciones son galeras de remo, con empavesadas en los laterales y troneras por donde disparar sus arcos, que desembarcan allá donde consideran para internarse en la profundidad cavernosa y desentrañar los secretos que aún guarda el enigmático mundo interior de los Peregrinos.

Hay otras colonias de elfos disgregadas por cientos de ciudades subterráneas hoy olvidadas. Los Bastarre creen fervientemente en el regreso de los Peregrinos y hacen lo posible por preservar su herencia. No obstante, su declive ha propiciado que sus enemigos acérrimos, como los morlocks, los enanos, los duérgar o incluso algunos replicantes, hayan conquistado gran parte del mundo interior, apropiándose de ciudades enteras.

Los abruptos páramos desérticos de Shabana, con sus colinas y quebradas, dan paso a la extensa llanura de la región de **Sananda** según se avanza hacia el sur. Leguas y leguas de campiña y matorral, con tachones boscosos, conforman un paisaje magnífico, lleno de verdor, de marojos, muérdagos, brezales, dientes de león, enebros y arbustos frutales erizados de pinchos, como acericos. Los centauros, aliados de los elfos Banjora, comparten el dominio de estas praderas con los hombres hormiga: hacia occidente los centauros, alrededor de la fronda de **Centauria,** y a oriente los fórmigos, aunque su reino se extiende bajo tierra por toda la zona y más allá, llegando hasta el mundo interior y las selvas de Saurania y Zefiria. Ambas razas viven en paz, pues no son belicosas, pero defenderán sus tierras y colonias con determinación. Aparte de centauros, elfos y fórmigos, en Sananda moran otras muchas criaturas, como cíclopes, trolls, trasgos y hambrientos ankhegs, que aguardan acechando en las vaguadas y cañadas oscuras. Es una tierra vasta e inexplorada, ahíta de misterios de los Peregrinos. Se sabe que hay conexiones y pasajes con el mundo interior, Torres de Fulgor y quién sabe qué más cosas aguardan a nuestros aventureros en esta llanura bella y letal.

Cabe destacar que tanto en Shabana como en Sananda pueden encontrarse muchas tribus humanas. Organizados en asentamientos estables, normalmente en buenas relaciones con sus vecinos, estos pueblos comercian y sobreviven como mejor pueden.

En lo más profundo de las selvas de **Zefiria** prospera una de las más poderosas naciones de Voldor: el temido y respetado **Imperio Mida,** los hombres mono. Los mida fueron una de las primeras y más logradas creaciones de los Peregrinos. Durante siglos se ocuparon de las tareas más complejas al servicio de la raza de

las estrellas, un conocimiento que se trasladaría de generación en generación, permitiendo el progreso técnico y científico de estas criaturas. Tras la marcha de estos, los mida se establecieron en las oscuras junglas al sur de Xerecron. No tardarían en dominar una extensa zona, levantando asentamientos que con el tiempo se convertirían en urbes magníficamente adaptadas al entorno natural. Los conocimientos heredados a través de los siglos y su carácter industrioso permitieron a los mida emplear una pequeña parte de la tecnología de los Peregrinos, lo que ayudó a cimentar su predominio en la región. Hoy el Imperio Mida florece como la nación más avanzada de Voldor. Se trata de un pueblo inclinado a la diplomacia y el comercio, regido con benevolencia por el gran emperador Yagar-Yorta It'Antjatjara Yidindji. Sus lazos de amistad y colaboración con diferentes reinos vecinos no han hecho más que afianzar su posición.

La capital de los mida está en **Nakuro,** a los pies de las tres montañas sagradas a las que llaman Govun Joga («Tres Hermanas», en la lengua de los mida). Esta urbe, la mayor de todo el continente, es un prodigio tecnológico, fiel reflejo de su civilización. Los edificios se enroscan alrededor de los troncos milenarios de los jangalas (tipo de árbol muy abundante en Zefiria y Saurania, de tronco robusto y altura descomunal). Una parte de la ciudad se encuentra en el interior de la falda de la montaña central del Govun Joga, que llaman Kasanka («Templo de Piedra»), e incluye el palacio imperial y el Govun Musa («Gran Templo de la Ciencia»), donde los mida guardan las más poderosas reliquias de los Peregrinos, entre las que se encuentran unas pocas docenas de rifles de xion. Otras ciudades importantes son Kogo, Kuru y Kiro. Cerca de Kogo se encuentra una de las más grandes Torres de Fulgor en funcionamiento, pues los mida han restaurado la Urdimbre Espejada bajo ella. Ahora ilumina una sección del mundo interior que los hombres mono han colonizado para evitar infiltraciones en su territorio desde Vajra.

Otras tribus habitan las selvas de Zefiria, la mayor parte de ellas humanas, integradas por individuos de tez como la brea. Algunas de estas naciones son belicosas y salvajes, mientras otras pocas son de inclinaciones más pacíficas. También hay hombres lagarto, serpiente y rana, trasgos y muchas otras criaturas harto peligrosas, como los dragones verdes. Quizás el más pujante de los pueblos selváticos sea la nación humana de **Mopán,** en lo más profundo de la selva, guerreros temibles y astutos.

De igual modo, hay docenas de ruinas de los Peregrinos dispersas aquí y allá, con no pocas entradas al mundo interior y otros misterios que muchos buscan desentrañar en pos de fama y gloria.

Entre Xarilia e Hirior, al sur del río Xenir, el más grande de todos, encontramos la región de **Saurania,** una de las más extensas, cubierta en su totalidad por una selva primigenia prácticamente intacta desde la Edad Antigua. Se sabe que en su corazón pueden encontrarse antiguos templos de los Peregrinos, así como enormes Torres de Fulgor y portales al mundo interior. También habitan estas junglas dinosaurios y otras criaturas del mundo antiguo, bestias que ni tan siquiera los Peregrinos se atrevieron a confrontar. La región oriental de Saurania, más próxima a **Zacal Zot,** se encuentra colonizada por tribus de hombres hipopótamo y batrok, también conocidos como hombres sapo. Al oeste, varios pueblos de indígenas humanos habitan las junglas, destacando la nación de **Sáliba** y sus pueblos arbóreos.

Al sur de Saurania, en las praderas y los bosques de **Zitrait,** viven los víperos, hombres serpiente. Su capital es la ciudad de Uzmir, en la ribera del río Xis, también conocido como río Rojo por el característico color de sus aguas. Al contrario que sus primos los saurios, los víperos son más amistosos con las otras razas y toleran a los extranjeros en sus tierras, con los que comercian y tratan. El reino de Zitrait anda a la gresca con los saurios de Zacal Zot desde tiempo inmemorial, y no son extrañas las refriegas y otras conjuras en sus fronteras. Por el contrario, y desde muchas generaciones atrás, los víperos de Zitrait honran una alianza con el reino de Vadania, también enfrentado a los belicosos hombres lagarto. El recientemente coronado rey de los víperos, Zahir D'Zariss IV (de la casa Zasar'Zariss), está dispuesto a respetar estos tratados.

Hacia el este, un estrecho brazo de tierra cuajado de farallones separa el país de los víperos de la brumosa tierra de Hirior, encajonada entre el esmeralda salvaje de Saurania y el mar tempestuoso. Las olas baten con furia estos roquedales costeños, conocidos como los farallones de **Cítara,** refugio de piratas y criaturas de piel escamosa que, a la noche, merodean por sus calas desiertas escudriñando las tinieblas con

Los dragones y otras criaturas de la Edad Antigua

Antes de la llegada de los Peregrinos, los dragones eran dueños y señores de Voldor, las criaturas más poderosas y temidas de todo el continente, amén de las más inteligentes. Esta época se conoce como la Edad Antigua, periodo anterior al advenimiento de la raza de las estrellas, cuando Voldor era una enorme jungla creciente, poblada por grandes saurios y dragones. Aparte de ellos, existían otras muchas criaturas terribles, muchas de las cuales han sobrevivido hasta hoy. Algunos de estos seres gozaban del don de la inteligencia, como los dragones, adoraban a sus dioses y tenían lengua y costumbres propias. La llegada de los Peregrinos supuso una alteración del orden natural, pues introdujeron a sus esclavos humanoides, con el hombre a la cabeza, trastocando el delicado entorno voldoriano de manera indeleble. Los experimentos realizados por los Peregrinos, mezclando humanos con otras razas autóctonas, agravaría aún más el problema. Miles de años de evolución traerían de nuevo el equilibrio, situación que se asentaría una vez marcharon los Peregrinos, hasta hoy.

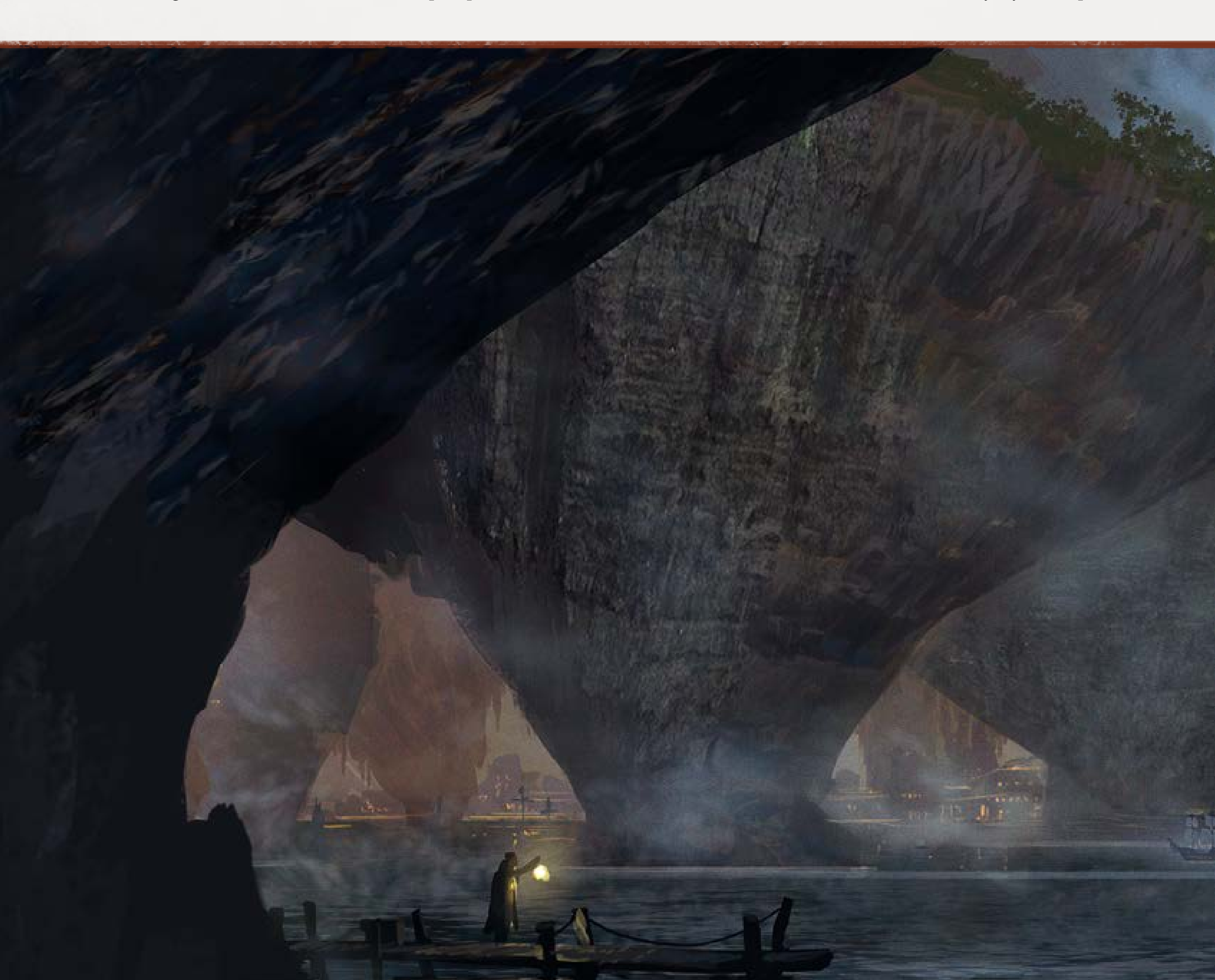
Aunque los dragones fueron perseguidos y hasta casi aniquilados por los Peregrinos, los más fuertes sobrevivieron, perpetuando la especie. Por ello, los dragones aborrecen a todas las razas humanoides, a las que asocian con los Peregrinos, en particular a los dracónidos, fruto de la hibridación entre los dragones y el hombre. Un dragón atacará inmediatamente a cualquier grupo de aventureros que incluya entre sus miembros un dracónido.

Pero no hay que olvidar que los dragones son también obra de los Peregrinos. Tal vez muchos años atrás la raza de la estrellas visitara Voldor, cuando era aún muy joven, y trajera a los dragones desde otra dimensión desconocida. O quizás los crearan aquí de la nada, o combinando con destreza la naturaleza de seres ignotos de presencia semejante. ¿Quién sabe?

ojos bulbosos. Caminar por esta región no es tarea fácil, pues son parajes desolados, habitados solo por seres malignos surgidos de las profundidades abisales. Pero si el litoral de Cítara es un lugar desaconsejado, más lo es si cabe **Hirior,** hogar de los duérgar, los enanos grises, que viven bajo esta tierra de ceniza y carbón. Hirior es un país plutónico, colmado de volcanes y montañas cubiertas de pavesas y escorias. Violentas fumarolas emergen de las entrañas de la tierra mientras ríos de lava se abren camino por sus laderas traicioneras, como arterias ardientes alimentando una tierra que respira el tizne de las vaharadas. Las colinas están plagadas de cavernas, habitadas por todo tipo de abominaciones, incluyendo vetustos dragones rojos.

Bajo esta desolación volcánica, en una gran gruta caldeada por la lava, se levanta la ciudad-estado de los duérgar, **Yngevil,** sobre una población de los Peregrinos de la que apenas quedan unos pocos vestigios fabulosos, incluyendo parte de la complicada maquinaria que empleaba la raza de las estrellas para obtener energía del magma. Aunque a un nivel elemental, los duérgar aprendieron a usar esta tecnología para hacer funcionar sus fraguas, en las que combinan el xion con diferentes materiales para forjar algunas de las más notables armas de todo Voldor. Los duérgar también hacen uso del vapor para alimentar máquinas y constructos, así como elevadores y exclusas que controlan los flujos de magma. Hasta Yngevil llegan algunos de los más antiguos canales navegables interiores, que los duérgar aprovechan para mercadear con otros pueblos del mundo interior gracias a sus galeazas impulsadas con vapor. Pero vivir en esta inhóspita región y sus trabajos con el xion han pasado factura a los duérgar: son una raza maldita, aquejada de una extraña afección que oscurece la piel y acorta la vida. Cada nueva generación resulta menos briosa, agostada en número. Tal vez llegue un día en que los secretos tecnológicos de los duérgar caigan en el olvido y el vapor deje de silbar en los tubos de latón de los corazones que animan sus máquinas.

El **Reino de Vadania** es la más importante nación humana al sur de Xerecron, fundada cientos de años atrás por humanos de tez morena, descendientes de aquellos esclavos de los Peregrinos. Vadania es una región conformada por vastas praderas y densos bosques. La capital del reino se encuentra en **Sarmapalin,** en la costa sur, donde tiene su palacio la temida reina Sabah Zora. También hay otros pueblos vadanios diseminados por el país: la segunda ciudad en importancia, **Vinramir,** pudiera rivalizar con la misma capital, pues incluso la supera en número de habitantes y pujanza comercial. Vadania es una nación de tradiciones ancestrales, tachonada de ruinas y leyendas que



hunden sus raíces en la Edad Antigua y la venida de la raza de las estrellas. Amplias extensiones del territorio están inexploradas, tan siquiera tomadas en posesión por las tropas vadanias.

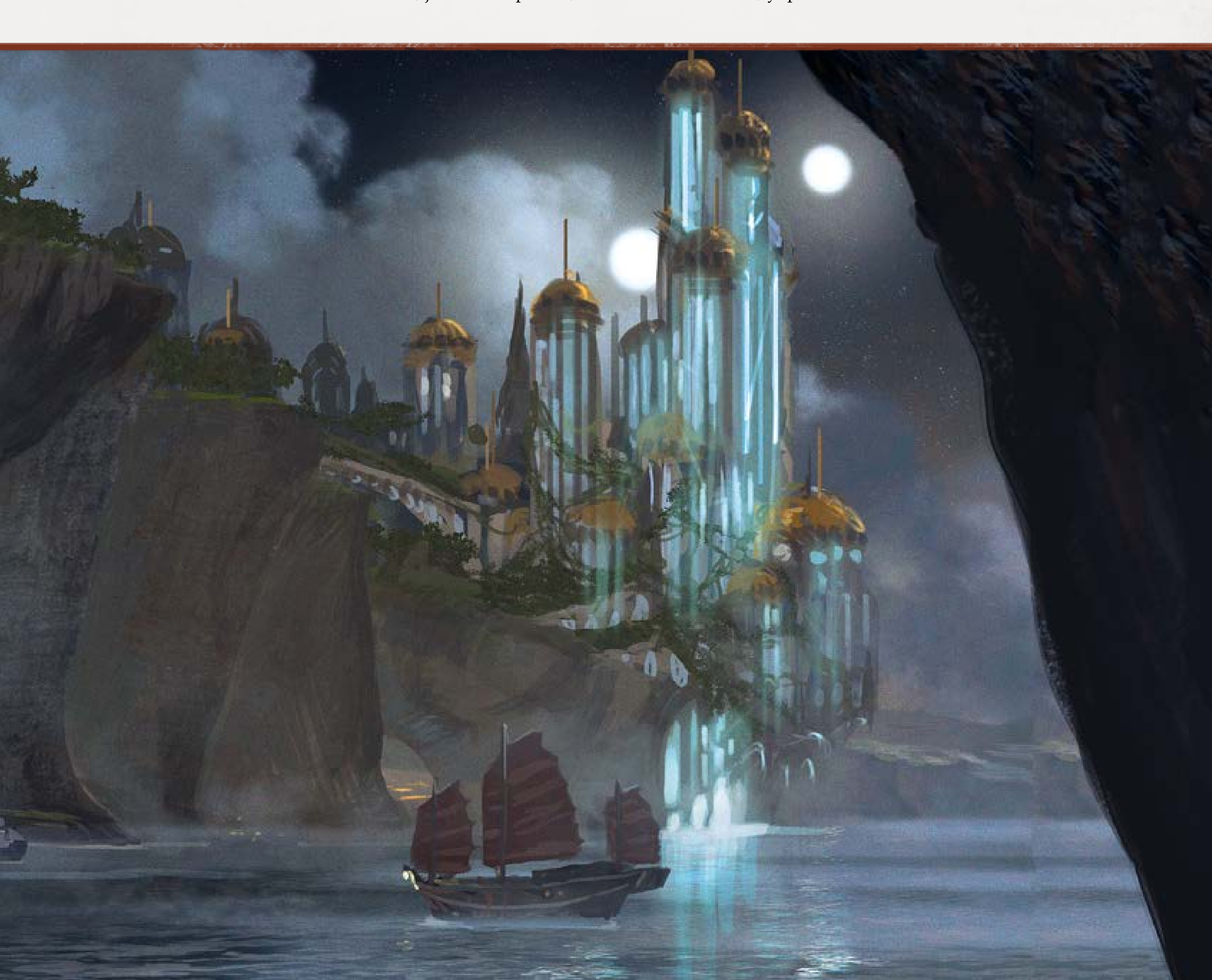
Los vadanios están enfrentados con los saurios, y sus relaciones con el país de Yugerten y el Imperio Mida no son mucho mejores, aunque se mantienen en paz por el momento. No obstante, existe una antigua alianza con los víperos de Zitrait y buenas relaciones comerciales y militares con los zabarios de la vecina ciudad de Nechizar, en la abrupta costa oriental, y los mediohombres de Samundra, también conocidos como medianos.

Yugerten es el país de los felínidos, otra raza temida y respetada allende sus fronteras, dado su carácter astuto y su dominio de las artes marciales y arcanas. La capital de la república del Yugerten se encuentra en la mítica ciudad de **Shiras-Shirshin,** enclavada en las Montañas del Fin del Mundo. Acceder al interior del valle del Yugerten no es trivial, ya que el viajero ha de atravesar los peligrosos pasos de montaña de la cordillera de Amastan.

En la ribera oriental del río Xalavisaz se extiende **Samundra,** una comarca de onduladas campiñas y rocosas boscosas de los que llaman medianos, aunque no son pocos los que despectivamente tildan a estos de mediohombres, junto a sus primos, los gnomos. La mayor parte de la región está deshabitada, salvaje, a excepción de los campos alrededor de la ciudad-estado de Gurgurin, a orillas del lago del mismo nombre. Samundra está protegida por el Imperio Mida, que cuida de la nación de acuerdo a los tratados de alianza firmados tiempo atrás.

Una importante ruta comercial atraviesa la comarca: la ruta de Azur, que parte desde Sarmapalin y pasa por Vinramir, Samundra y Kiro (en las estribaciones meridionales del Imperio Mida) hasta Azur. El trazado de la ruta se encuentra empedrado y bien cuidado, excepto algunos tramos en Vadania y Samundra, pues son terrenos remotos. La ruta de Azur es la más importante arteria comercial, con ramificaciones hasta Nechizar e incluso Shiras-Shirshin. Un segundo tramo, más peligroso y hoy casi en desuso, continúa desde Azur hacia el norte, cruzando el Xerecron en un paso subterráneo y la meseta oriental de Gurudas, próxima a la costa, hasta Valavar, ciudad hirgur. Este camino se emplea durante el otoño y el invierno, cuando la ruta por mar se torna demasiado aventurada y es imposible recalar hasta Hirgur.

En definitiva, Voldor es un lugar fabuloso preñado de leyendas y seres extraordinarios, de peligros y prodigios sin par. Puedan así nuestros héroes recorrer sus sendas y perdurar hasta el mito, y quizás más allá…





Capítulo siete

Dirección de juego



En los juegos de rol hay dos tipos de papeles muy distintos: el de **personaje jugador,** que interpreta al protagonista de la historia, y el de **director de juego,** que la crea. Aunque parezca que ser el director de juego es un fastidio, lo cierto es que muchos jugadores de rol se sienten más cómodos en ese papel que en el de personaje jugador, pues les ofrece oportunidades de juego muy diferentes, basadas en inventar tramas, poner a sus compañeros en situaciones difíciles y pensar en lo que sucede cuando estos las superan. Sin embargo, no tienes por qué ser siempre jugador o director, sino que en vuestro grupo podéis alternar los papeles de una partida a otra. Por ello, está bien que todos leáis este capítulo, donde se proporcionan algunas pautas para ser director de juego.

Ser director de juego

Como ya sabes, el director de juego es la persona encargada de pensar las aventuras que protagonizarán los personajes jugadores, interpretados por sus compañeros de mesa de juego. Es decir, el director de juego diseña la historia (o sigue una historia que alguien ya haya escrito previamente, como la que se encuentra en el capítulo 9) y conduce al resto de jugadores durante su desarrollo. A lo largo de la aventura el director de juego pondrá trampas, adversarios y toda clase de dificultades, pero eso no quiere decir que su papel sea enfrentarse a los demás. Al contrario, su objetivo, como el del resto de jugadores, es divertirse contando historias. Este no es uno de esos juegos en los que gana un equipo u otro, sino uno en el que el grado de éxito se mide por lo divertida que ha resultado la partida para todos.

Dirigir una partida

Dirigir una partida de rol requiere una serie de pasos. Cada director de juego puede hacer más o menos énfasis en alguno de estos pasos, pero los recorrerá todos, aunque sea rápidamente.

1. Pensar una aventura

El director de juego debe pensar en una historia para que los personajes jugadores la afronten. Una aventura puede ser cualquier cosa, siempre y cuando suponga un reto para los personajes jugadores. A veces las aventuras surgen del pasado de los personajes jugadores o de sus relaciones, como un viejo amigo que ha sido secuestrado. Otras veces, surgen como encargos, como un comerciante que contrata a los personajes jugadores para que le ayuden a proteger su mercancía en un terreno peligroso.

Más adelante encontrarás más información sobre cómo preparar tus propias aventuras, y en el capítulo 9 encontrarás una aventura completamente desarrollada y algunas ideas partir de las cuales crear tus propias aventuras.

2. Preparar todo lo necesario

El director de juego debe preparar, antes de jugar, todo lo que necesite para la aventura: valores de juego de personajes no jugadores, mapas, tesoros, etcétera. Algunos directores de juego prefieren tenerlo todo preparado de forma exhaustiva, mientras que otros se lanzan a la aventura con poco más que unas ideas en su cabeza. No existe una forma correcta o incorrecta de prepararse, pero sí te recomendamos que, si es una de tus primeras partidas como director de juego, seas lo más detallista posible. Cuanto más preparado estés, menos tendrás que improvisar. Tener que inventarte cosas sobre la marcha puede ponerte muy nervioso las primeras veces.

3. Comenzar

Al igual que en el cine suele haber anuncios antes de la película o en los libros encontramos un prólogo que nos prepara para la historia que vamos a leer, cuando nos reunimos a jugar al rol suele haber un periodo inicial en el que los amigos se saludan, se ponen al día, etcétera. Todo eso está bien, pero debemos impedir que se nos vaya de las manos y nos quedemos sin jugar. Deja un rato prudencial para la exaltación de la amistad, pero cuando creas que ya ha sido suficiente, invita al resto de jugadores a coger sus personajes e iniciar la partida. En las partidas en las que eres director de juego los demás esperan que marques el ritmo.

4. Describir la ambientación

Una vez comenzada la partida, te conviertes en la conexión entre los jugadores y lo que sus personajes sienten. Al describir la ambientación, normalmente hacemos dos cosas: describir escenarios e interpretar personajes no jugadores.

Describir escenarios

Gran parte de tu trabajo consiste en poner en situación a los jugadores. Esto lo realizarás fundamentalmente con tus palabras, aunque puedes usar algunos recursos adicionales, como mapas (por ejemplo, del dungeon que están explorando), música para acompañar determinadas escenas de la historia o imágenes (por ejemplo, las ilustraciones de este libro).

Describir la ambientación es semejante a ser un cuentacuentos: tendrás que detallar desde cómo es el lugar que están recorriendo los personajes jugadores hasta cómo son las criaturas que lo pueblan. El uso de palabras precisas es muy importante. No es lo mismo describir una población como «bulliciosa» que como «desolada». De igual forma, es importante tener en cuenta que podemos apoyarnos de

En este capítulo descubrirás...

- Cuál es el proceso para dirigir una aventura, incluyendo el reparto de puntos de experiencia.
- Cuáles son las formas típicas de reunir a un grupo de aventureros.
- Cuáles son los principales tipos de antagonista.
- Cómo crear tus propias aventuras, campañas y universos de juego.
- Cómo combinar diferentes planos de existencia en un mismo escenario de campaña.
- Cómo se estructura el panteón de dioses de una ambientación.
- Cómo personalizar las reglas de la ambientación, tales como razas, clases, criaturas, conjuros y objetos mágicos.

otros sentidos más allá de la vista, pudiendo describir el olor, tacto o sonidos del lugar que se encuentran. Si los personajes jugadores están en un mercado del Imperio Mida, el olor puede ser el del sudor de los habitantes que recorren el mercado, el de los animales que llevan allí parados todo el día y el de la carne recién hecha en el asador cercano. El tacto de sus botas sobre el suelo puede ser de pavimento bien cimentado, mientras que el gusto puede ser el de una fruta de temporada que acaban de llevarse a la boca. Apoyarse en todos los sentidos es una buena forma de sumergir a los jugadores en la ambientación.

Algo que nunca debes olvidar como director de juego es que el rol es una narración interactiva. Es decir, debes centrarte en describir lo que los personajes jugadores experimentan y en lo que hacen los personajes no jugadores y criaturas del mundo, pero no decidas por los personajes jugadores. Si lo haces, estarás arrebatándoles el único papel que ellos interpretan. En su lugar, pregúntales directamente cómo se comportan sus personajes («¿Qué hacéis?» es probablemente la pregunta más frecuente que realiza un director de juego) y actúa en consecuencia con lo que te digan. Si un personaje jugador prueba una fruta distinta, descríbesela y explícale cómo es el sabor de lo que acaba de llevarse a la boca y en qué se diferencia de la otra fruta que probó anteriormente. Esto es la misma esencia del juego de rol.

Posiblemente la mayor dificultad que te encuentres al describir la ambientación de un escenario de campaña como Voldor es que se trata de un mundo ficticio y que, por muchas páginas y páginas que le dediquemos, nunca estará todo tan detallado como para tener respuesta a las infinitas preguntas que pueden surgir. ¿Existe una festividad local en este poblado? ¿Cuál es el dulce favorito en esta región del Imperio Mida? ¿Los saurios de esta zona tienen alguna superstición? Aunque esto parezca un problema, se trata de una oportunidad: la oportunidad que tienes, como director de juego, de ser creativo y dar respuesta a esas preguntas de acuerdo con tus intereses para la aventura. En caso de que no tengas clara la respuesta, siempre puedes pensar en qué sería lo más típico. Por ejemplo, si los kitsune son una raza infrecuente en el continente de Voldor y un personaje jugador quiere saber si hay uno en el poblado que está visitando, seguramente la respuesta sea no, salvo que para la aventura te resulte interesante que así sea.

En ocasiones no solamente no tienes la respuesta, sino que además es irrelevante para la aventura que estás contando. Sin embargo, dar con la respuesta es importante para la ambientación, ayudando a que los jugadores se sientan dentro del mundo de juego. En esos casos puedes incluso invitarles a que ellos mismos inventen la respuesta y recompensar con inspiración (ver página 139) al jugador que aporte la idea que utilizarás.

Interpretar personajes no jugadores

Los personajes no jugadores son el elemento de la narración con el que los jugadores más interactuarán, por lo que al introducir uno es recomendable plantearse al menos tres cosas: cuál es su aspecto físico, qué quiere y qué es lo que lo hace diferente. En ocasiones también querrás saber una cosa más: cuáles son sus rasgos de juego.

Cuál es su aspecto físico

Para imaginarse mejor al personaje no jugador, tus compañeros de juego necesitan que se lo describas. No es lo mismo un mida anciano y contrahecho que uno fibroso y de porte marcial. Como regla general, cuanto más relevante sea el personaje en la aventura, mayor será el énfasis que debes hacer en su aspecto. Para un personaje secundario quizás baste con pensar cómo viste habitualmente, pero para el antagonista de una campaña tendrás que pensar en una apariencia que permanezca en la memoria de los jugadores y que, con mencionar su aspecto, ya intuyan de quién se trata.

Qué quiere

Los personajes no jugadores también están vivos. Cuando los personajes jugadores se relacionen con ellos, ten presente sus objetivos propios. La mayor parte de personajes secundarios que no sean fundamentales en la aventura querrán hacer sus tareas sin problemas y disfrutar de su tiempo libre con sus seres queridos. Esto puede servirte para improvisar personajes no jugadores que necesites durante el curso de la aventura, pero para los que tengan mayor relevancia necesitarás conocer sus motivaciones de forma más detallada.

Qué es lo que lo hace diferente

Aunque físicamente se parezcan, no hay dos personas iguales en el mundo. Cuando introduzcas un personaje no jugador, trata de distinguirlo de los demás, sea por su aspecto físico (que deberás describir) o por su forma de hablar o actuar (que deberás intentar reproducir sirviéndote de tu voz y tus gestos). Algunos de los trucos más frecuentes son mirar de determinada forma, usar coletillas o hacer aspavientos con las manos de determinada manera. Cuanto más importante sea el personaje, más trabajada debe ser su caracterización. De esta forma, incluso conseguirás que los jugadores averigüen de qué personaje se trata solo al oírte interpretarlo, sin necesidad de que se lo digas previamente.

Cuáles son sus rasgos de juego

La mayor parte de los personajes no jugadores no necesitan rasgos de juego: son esos aldeanos a los que los personajes jugadores piden información, ese viajero en el camino que les pone sobre la pista de algo o ese comerciante que les encarga una tarea a cambio de algunas monedas. Sin embargo, en ocasiones es preciso que un personaje no jugador o criatura tenga rasgos de juego, por ejemplo, para un combate o para una tirada enfrentada. En el capítulo 8 se incluyen varios arquetipos humanoides y docenas de monstruos válidos para la mayor parte de situaciones. Digamos que son las criaturas «típicas». No obstante, cuando un personaje no jugador tiene especial relevancia en la aventura y va a interactuar de forma extensa con los personajes jugadores, necesitará sus propios rasgos de juego.

A diferencia del proceso de crear un personaje jugador, el de un personaje no jugador no es rígido: dale solamente los rasgos de juego que vayas a necesitar. Si es un vigilante que dará la alarma en caso de que los personajes jugadores sean ruidosos, bastará con saber cuál es su puntuación para detectarlos en una prueba de característica. Si es un compañero de aventuras que combatirá junto a ellos, necesitarás saber todos sus rasgos de juego.

En el caso de humanoides, es posible que el personaje no jugador también tenga una clase de aventurero y algunos niveles. Piensa en su historia y en las aventuras que haya vivido previamente y asígnale un nivel, que debe ser coherente con los personajes jugadores y la interacción que vayan a tener con él: un enemigo de nivel 1 será un reto muy sencillo para un grupo completo de cuatro o cinco personajes jugadores de su mismo nivel, mientras que un enemigo de nivel 18 será prácticamente inasequible. Si tiene sentido que el personaje no jugador sea verdaderamente poderoso,

plantea la interacción de los personajes jugadores con él de forma no violenta (por ejemplo, que en lugar de enfrentarse a ellos delegue en un secuaz y huya hasta otra ocasión en la que los personajes jugadores tengan el nivel suficiente como para derrotarlo).

En el caso de las criaturas, también puedes modificar sus rasgos para hacer una versión más débil o más poderosa, pero ten en cuenta que esa clase de ajustes afectan al equilibrio con el que han sido diseñadas y afectará al valor de desafío y a los puntos de experiencia. Si va a ser una de tus primeras partidas como director de juego, te recomendamos que no las modifiques hasta que te sientas más cómodo con el juego.

5. Aplicar las reglas

En algún momento a lo largo de la narración los jugadores querrán que sus personajes hagan algo que implique alguna clase de reto en el que las consecuencias pueden variar el devenir de la historia. No hablamos de encender un fuego una noche tranquila, coger el pedazo más grande de la tarta sin que nadie se dé cuenta o cantar una canción entre amigos, sino de conseguir unas pocas ascuas en lo más helado de la montaña para no pasar frío por la noche, infiltrarse en las mazmorras para rescatar a un compañero sin que los guardias nos detecten o cantar ante un noble para pedir su favor. Esta última clase de pruebas son en las que se necesitarán aplicar las reglas, pues su desenlace es incierto e importante para la historia.

Como director de juego, debes decidir cuándo se realizan tiradas y pedir a tus jugadores que las realicen. También los propios jugadores se dirigirán a ti para saber si deben hacerlas y pedirán tu confirmación sobre cuál realizar exactamente. Esto no quiere decir que debas saberte todas las reglas del juego de memoria, pero sí debes tener una idea general de cómo funciona el juego y qué situaciones requieren de reglas específicas, como un combate. En concreto, te encontrarás con tres problemas: saber cuándo realizar una tirada, saber cómo aplicar una regla y resolver conflictos entre reglas. Nos ocupamos de todo ello a continuación.

Cuándo realizar una tirada

Las tiradas se realizan cuando el resultado sea determinante para la historia. Por ejemplo, no necesitas pedir que un personaje que sabe cabalgar tire los dados para averiguar si es capaz de dar un pequeño paseo a caballo por los alrededores de su casa: podemos suponer que lo hace razonablemente bien la mayor parte de las veces. Pero si está en una



persecución a caballo en la que trata de capturar a un ladrón a la fuga, eso es algo que requiere una tirada. Podríamos decir que las tiradas son el punto de inflexión en una aventura: según el resultado, la historia discurrirá por un lado u otro.

Cómo aplicar una regla

Un problema habitual con las reglas es cuando uno no sabe cómo interpretar una de ellas. Si ese es tu caso, te recomendamos que cojas un puñado de dados y los personajes jugadores de ejemplo y trates de seguir lo que se cuenta en la regla y en su correspondiente ejemplo para ver si lo estás entendiendo bien. Si la duda surge durante una partida, puedes involucrar a los demás jugadores para resolver la duda entre todos. En cualquier caso, no pares una partida de rol por no estar seguro sobre cómo interpretar una regla: interprétala de forma provisional, avisa de ello a tus jugadores y que la diversión continúe. Si dudas entre dos interpretaciones, decántate por la que beneficie a los jugadores y así evitarás cometer un mal mayor si estabas interpretando mal la regla.

Cómo resolver conflictos entre reglas

Aunque el reglamento de **El Resurgir del Dragón** es extenso y trata de delimitar las diferentes situaciones en las que se aplica cada regla, es posible que durante el juego encontréis que algunas parecen entrar en conflicto o que dudéis sobre cuál es la más adecuada en una situación concreta. Como en el caso anterior, como director de juego eres el responsable de dirimir esta cuestión. En ocasiones la respuesta estará en las propias reglas, porque se suelen comentar las excepciones y particularidades en su descripción, pero, si no encuentras la respuesta fácilmente, acuerda una decisión con los jugadores con el compromiso de revisarlo entre todos más tarde. De nuevo, en caso de que el conflicto sea potencialmente perjudicial para los personajes jugadores, decántate por la interpretación que los beneficie a ellos.

6. Marcar el ritmo

De la misma forma que indicas cuándo es el momento de comenzar la aventura, también debes controlar el ritmo de la misma. Observa a tus compañeros y diferencia entre los momentos en que están disfrutando de una escena (por ejemplo, interpretando un diálogo entre sus personajes) y en los que necesitan pasar a otra escena (por ejemplo, cuando no tienen nada útil que hacer cuando les preguntas qué hacen sus personajes). También es parte de tu trabajo decidir cuándo es el momento adecuado para hacer una pausa en la partida o dejarlo para la próxima sesión. Como norma general, trata de que el ritmo de la aventura vaya de acuerdo con las necesidades de tu grupo de juego y no al contrario. ¡Es la historia la que está al servicio de los jugadores! De todas formas, las decisiones sobre el ritmo no deben tomarse de manera arbitraria, sino en consenso con los demás jugadores.

7. Concluir la sesión

Llega un momento a lo largo de la partida en el que el director de juego debe decidir junto a los demás jugadores cuándo ha llegado el momento de dejar la partida por hoy. A veces esto sucederá de forma natural (la aventura ha terminado) y otras, la aventura se quedará camino de resolverse. No pasa nada: podéis continuar donde lo dejasteis en otra ocasión. Incluso en el caso de que hayáis terminado la aventura, si disponéis de tiempo suficiente, podéis comenzar la siguiente, preparando el problema que resolveréis el próximo día.

8. Anotar lo importante

Después de la partida, el director debe tomar nota de las cosas que han sucedido en la partida y que pueden dar lugar a otras aventuras más adelante, desde el nombre de personajes no jugadores que ha tenido que improvisar sobre la marcha hasta decisiones que debe de tomar antes de la próxima sesión de juego. Si ha surgido algún problema con las reglas, también debe anotarlo y cómo se resolvió para buscar la respuesta correcta antes de la próxima sesión.

9. Repartir puntos de experiencia

Al terminar una aventura o, si lo prefieres, una sesión de juego, llega el momento de asignar los puntos de experiencia. Como se describió en el capítulo 3, los puntos de experiencia son un reflejo del aprendizaje de los personajes jugadores. Según sus acciones, recibirán una serie de puntos de experiencia. Cuando alcancen una determinada cantidad (mostrada en la tabla de la página 166), subirán de nivel, mejorando sus capacidades de forma considerable. Pero ¿cómo se ganan puntos de experiencia? De tres formas: por derrotar criaturas, por superar eventos y por alcanzar un hito en la historia.

Experiencia por derrotar criaturas

Como comprobarás en el capítulo 8, las criaturas a las que los personajes jugadores pueden enfrentarse tienen un valor de puntos de experiencia. Cuando derroten a una criatura de este tipo, divide este valor entre el número de miembros del grupo de personajes jugadores. Si para derrotar a esta criatura necesitaron la ayuda de uno o más personajes no jugadores, cuenta a estos personajes no jugadores como parte del grupo, reduciendo así la cantidad de experiencia por persona.

Por ejemplo, supongamos que un grupo de cuatro personajes acaba de derrotar a un basilisco, que, como se indica en la página 392, otorga 700 puntos de experiencia. Como son cuatro personajes jugadores, les corresponden 175 puntos de experiencia a cada uno (700 / 4 = 175). Si un personaje no jugador les hubiera ayudado, solamente recibirían 140 puntos cada uno (700 / 5 = 140).

En el caso de combates contra personajes no jugadores, los puntos de experiencia que se reparten son los equivalentes a su nivel de personaje. Así, si el grupo de cuatro aventureros ha derrotado a un pícaro de nivel 2, deben repartirse 300 puntos de experiencia, que es la cantidad necesaria para alcanzar ese nivel de personaje. En concreto, cada uno recibiría 75 puntos de experiencia (300 / 4 = 75).

Variante: experiencia solo por criaturas

En sus inicios, los juegos de rol daban un grandísimo peso a los combates contra las criaturas que habitaban los dungeons, hasta el punto de que era prácticamente la única forma de recibir puntos de experiencia. Si quieres mantener ese sabor de vieja escuela en tus partidas, puedes dar puntos de experiencia exclusivamente por derrotar criaturas. Ten en cuenta que eso seguramente convierta tus partidas en una serie de aventuras de acción donde los personajes jugadores tratarán de resolver la mayor parte de sus problemas luchando. Si es lo que buscáis en vuestro grupo de juego, adelante.

Experiencia por superar eventos

Los eventos son esas complicaciones que no son combates pero que también afectan al devenir de las aventuras. Podemos establecer cuatro categorías de eventos:

- **Fácil:** Un evento fácil no requiere que los personajes jugadores hagan grandes esfuerzos para superarlo. Saltar una valla para inspeccionar qué hay al otro lado podría ser un evento fácil.
- **Medio:** Un evento medio ha requerido que alguno de los miembros del grupo emplee alguno de sus recursos (un conjuro, una de sus aptitudes de clase) para superarlo con garantías. Salir airoso de un baile en la corte podría ser un evento de dificultad media si lo que hay en juego es algo más que unas sonrisas con los caballeros y damas de la corte.
- **Difícil:** Un evento difícil requiere que los personajes jugadores utilicen buena parte de sus recursos y, aun así, es complicado de solventar. Sobrevivir a un peligroso pantano podría ser un evento difícil.
- **Mortal:** El evento posiblemente lleve a la muerte a uno o dos miembros del grupo y requiera usar buena parte de sus recursos. La suerte tiene bastante que ver con la supervivencia del grupo. Ser encerrado en una habitación con una trampa letal en la que la suerte es la única forma de escapar podría ser un evento mortal.

La tabla para asignar los puntos de experiencia es la siguiente:

	Dificultad del encuentro			
Nivel de los personajes	**Fácil**	**Medio**	**Difícil**	**Mortal**
1	25	50	75	100
2	50	100	150	200
3	75	150	225	400
4	125	250	375	500
5	250	500	750	1100
6	300	600	900	1400
7	350	750	1100	1700
8	450	900	1400	2100
9	550	1100	1600	2400
10	600	1200	1900	2800
11	800	1600	2400	3600
12	1000	2000	3000	4500
13	1100	2200	3400	5100
14	1250	2500	3800	5700
15	1400	2800	4300	6400
16	1600	3200	4800	7200
17	2000	3900	5900	8800
18	2100	4200	6300	9500
19	2400	4900	7300	10 900
20	2800	5700	8500	12 700

Alcanzar un hito en la historia

Terminar una aventura o alcanzar un punto de inflexión en la misma es un hito para los personajes jugadores que también debe recompensarse. Estos hitos pueden ser menores, intermedios o mayores.

- Los **hitos menores,** como descubrir una pista que confirma anteriores sospechas o realizar un acto bondadoso que no tiene impacto en los objetivos de los personajes jugadores, otorgan experiencia como si se hubiera superado un evento fácil.
- Los **hitos intermedios,** como descubrir información que contribuye a resolver un misterio o apresar a un sicario del antagonista, otorgan experiencia como si se hubiera superado un evento medio.
- Los **hitos mayores,** como frustrar los planes de un antagonista o salvar a un niño que había sido secuestrado por trolls, otorgan experiencia como si se hubiera superado un evento difícil.

La tabla para asignar los puntos de experiencia por alcanzar un hito es la misma que la de superar eventos.

Como norma general, puedes suponer que una aventura de una sesión o el punto de inflexión con el que suele finalizar una partida es un hito intermedio, mientras que finalizar un arco argumental de varias aventuras es un hito mayor. Los hitos menores son pequeñas actuaciones enmarcadas en una aventura específica. En la aventura del capítulo 9 podrás ver una relación de sus hitos y la aplicación de sus puntos de experiencia.

Reunir al grupo de aventureros

Uno de los retos con los que habitualmente se encuentra un director de juego es unir al grupo de personajes de algún modo coherente con la historia, sobre todo cuando estos son combinaciones dispares de razas y clases. Lógicamente, es necesario que los jugadores pongan de su parte para que dicha unión no resulte artificiosa y, fundamentalmente, para que no sea frágil. Durante el proceso de creación de los personajes, sobre todo si los jugadores confeccionan sus personajes al mismo tiempo, puedes asesorarlos sobre qué tipo de unión sería más apropiada para la historia que pretendes contar y tratar de encajarla con los conceptos que los jugadores tendrán de sus personajes. A continuación tienes algunos recursos habituales que pueden serte de utilidad.

Camaradas

Sean camaradas de armas en la guardia del Emperador, miembros de un selecto club o de una misma tribu, la camaradería es un poderoso elemento de unión. Los personajes se conocen sencillamente por formar parte de la misma organización y haber intercambiado en el pasado algunas palabras. Algunos de ellos podrían ser incluso camaradas y hasta buenos amigos.

Compañeros casuales

En ocasiones basta estar en el lugar apropiado en el momento oportuno o enfrentarse a un problema común para que la unión emerja por sí sola. Por lo general, este recurso es válido únicamente para una historia, durante cuyo transcurso los personajes se conocerán y, deseablemente, forjarán otros lazos. Un director ingenioso puede, no obstante, reunir por segunda vez de forma casual al mismo grupo en otra historia distinta, pero no conviene abusar de este recurso porque puede resultar forzado.

Un fin común

Caminos que comienzan separados pueden terminar juntándose si conducen al mismo lugar. Así, personajes desconocidos pueden terminar coincidiendo y uniendo fuerzas si persiguen el mismo fin. Si este es algo que solo puede poseerse individualmente (una antigua reliquia, por ejemplo), es posible que la alianza termine tan pronto como se alcance y estalle entonces una disputa. En otro caso, cuando el fin puede compartirse (detener a un malhechor), alcanzar puede significar el principio de una amistad o, al menos, de relaciones de colaboración posteriores, sobre todo si a lo largo de la historia se descubren otros intereses comunes.

Lazos de sangre

No puedes elegir a tu familia y no estás obligado a llevarte bien con ella, pero sigue siendo tu familia. Los lazos de sangre, sean de padre e hijo, entre hermanos o primos lejanos, pueden llegar a ser muy poderosos. El honor de la familia y otros asuntos puede llevar a personajes que comparten lazos sanguíneos a colaborar en busca de un bien común para su árbol genealógico.

El enemigo de mi enemigo

… es mi amigo, o por lo menos puede resultar un interesante aliado. Si un fin común puede ser motivo suficiente para unir fuerzas, con más razón aún si ese fin consiste en frustrar los planes de nuestra odiada némesis o, ya puestos, destruirla de una vez por todas.

El grupo enfrentado

Lo dicho hasta ahora está muy bien, pero ¿quién quiere que el grupo esté bien avenido? Otra opción más dramática es conseguir un grupo enfrentado en dos o más facciones que buscan lo mismo pero o bien discrepan en los medios para obtenerlo, o bien planean emplearlo para fines distintos. El grupo enfrentado puede colaborar hasta el momento del clímax si cada facción necesita a las restantes o buscar sacar a los demás jugadores del tablero antes de que la búsqueda haya terminado, si bien esto no debería ser fácil. Mantente cerca de tus amigos, pero más cerca de tus enemigos…

El grupo dividido

Aunque, claro, el problema del grupo unido puede resolverse aún de otro modo: no preocupándose por mantenerlo unido. Un director de juego ingenioso y unos jugadores dispuestos a respetar turnos y a disfrutar con las interpretaciones de los demás pueden preparar una historia en la que los personajes se dividen en dos o más grupos. Cada uno de ellos desempeñaría un papel en la historia separado del resto (en el espacio, el tiempo o ambos) y durante el curso de la partida se intercalarían las acciones de los grupos para ir contando la historia en su conjunto. Los grupos pueden mantenerse en contacto por carta o magia, intercambiando consejos, información y pistas, e incluso acabar confluyendo en la historia cuando alcance su desenlace.

Los antagonistas

Se dice que un héroe se mide por el poder de sus enemigos. Por ello, como director de juego debes intentar construir antagonistas a los que los jugadores *quieran* enfrentarse. En esta sección nos ocuparemos tanto del diseño de encuentros de combate como de la creación de adversarios a la altura de los personajes jugadores.

Diseñar encuentros de combate

Normalmente los encuentros no ocurren con una única criatura, sino que el grupo de personajes jugadores se las verá

Variante: niveles sin experiencia

Si calcular los puntos de experiencia te resulta muy complejo, puedes usar un método más impreciso pero igual de válido: asignar niveles automáticamente según el número de aventuras jugadas, de acuerdo con la siguiente tabla:

Nivel	Aventuras para alcanzarlo	N.º de aventuras en total
1	1	1
2	1	2
3	2	4
4	2	6
5	3	9
6	3	12
7	3	15
8	3	18
9	3	21
10	3	24
11	3	27
12	3	30
13	3	33
14	3	36
15	3	39
16	3	42
17	3	45
18	3	48
19	3	51
20	3	54

Esta tabla ha sido realizada partiendo de la estimación del número de encuentros de dificultad media que un grupo de cuatro personajes jugadores tendría que tener para subir de nivel. Al hablar de aventura nos referimos a la clásica historia que puede completarse en una sesión de juego de unas cuatro horas de duración, como la aventura de ejemplo que encontrarás en el capítulo 9. Aventuras más largas pueden contar doble o triple en este sistema de experiencia, y aventuras más cortas como media aventura.

Si tu grupo de juego tiene más o menos jugadores, puedes revisar estos cálculos con una o dos aventuras por encima y por debajo, especialmente en los niveles por encima del 4.

con una combinación de seres. En este apartado ofrecemos unas guías para diseñar encuentros de combate equilibrados.

1. Determinar la dificultad del encuentro

Sean del nivel que sean, los personajes jugadores pueden enfrentarse a combates de una de las siguientes dificultades:

- **Fácil:** Los personajes jugadores no tendrán dificultades para superar el encuentro. Es posible que sufran algunas heridas, pero, salvo que el azar no los acompañe, superarán el combate sin problemas.
- **Media:** Los personajes jugadores seguramente tengan que emplear algunos de sus recursos (por ejemplo, algún conjuro de curación), pero la mayor parte de ellos superarán el encuentro sin mayores dificultades.
- **Alta:** El encuentro es peligroso. Es posible que alguno de los personajes jugadores quede fuera de combate o incluso que uno de ellos esté al borde de la muerte, pero superarán esta lucha si usan bien sus recursos.
- **Mortal:** Un combate de este tipo requerirá no solo del uso de buena parte de los recursos del grupo (conjuros, pociones, etcétera), sino también de algo de suerte para evitar morir.

2. Establecer tu reserva de experiencia para el encuentro

La dificultad del encuentro se traduce en una reserva de puntos de experiencia que puedes emplear para «comprar» criaturas para el encuentro. Para ello, sigue los siguientes pasos:

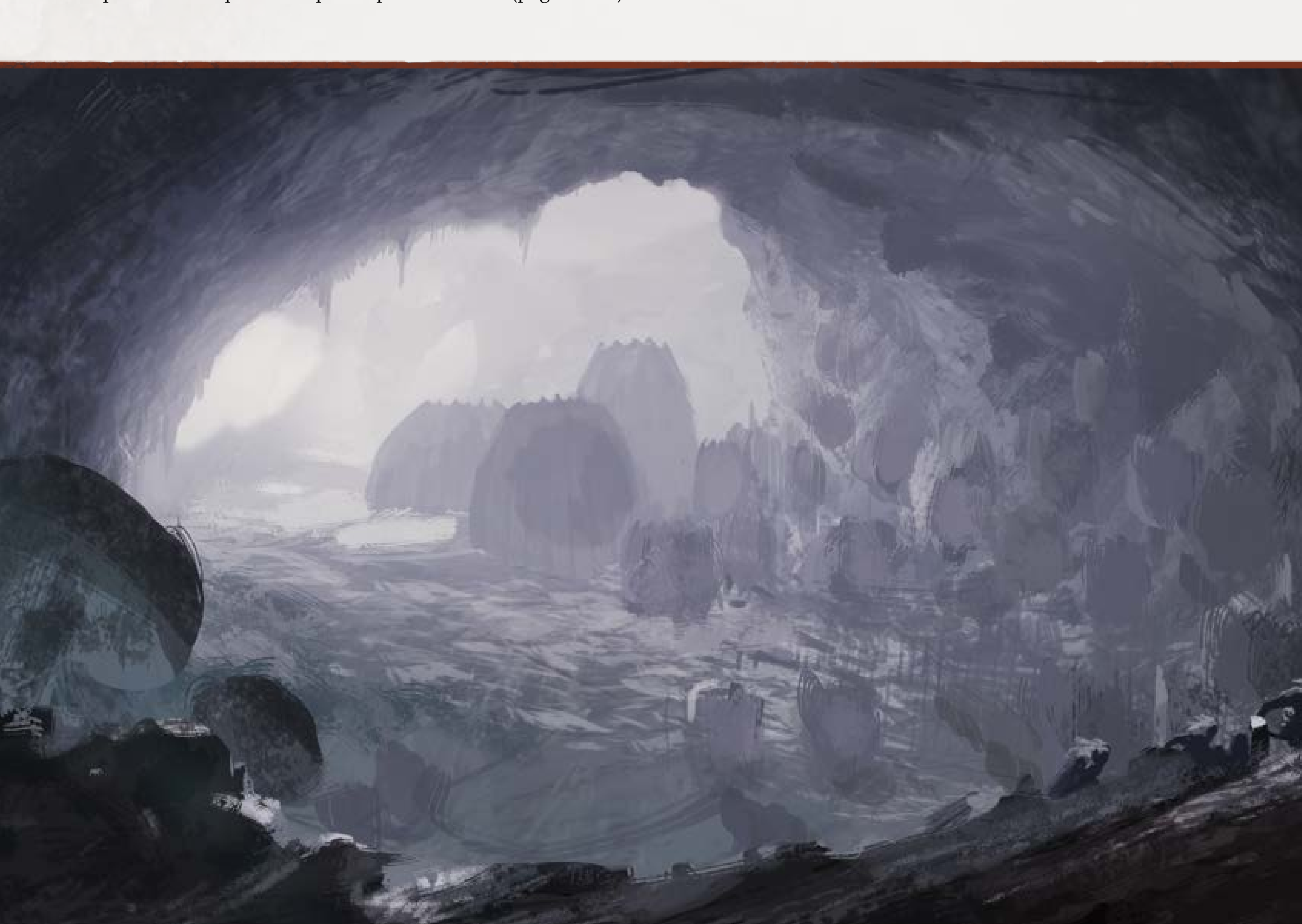
En primer lugar, calcula los puntos de experiencia para cada personaje jugador utilizando la tabla para repartir puntos de experiencia por superar eventos (página 334): simplemente cruza el nivel del encuentro con el nivel del personaje y conseguirás el número de puntos de experiencia que tiene ese personaje. Por ejemplo, un personaje de nivel 2 en un encuentro de dificultad media supone 100 puntos de experiencia.

A continuación, suma los puntos de experiencia de cada miembro del grupo para obtener el total de puntos de experiencia. Si en el grupo hay cuatro personajes, tres de ellos de nivel 2 y uno de nivel 3, el total de puntos de experiencia disponible para un encuentro de dificultad media sería de 450 puntos (100 + 100 + 100 + 150).

3. Elegir las criaturas del encuentro

Finalmente, usa los puntos de experiencia que has calculado en el punto anterior para construir un encuentro de combate. En el capítulo 8 encontrarás multitud de personajes no jugadores y criaturas, todos con su valor de puntos de experiencia (valor de desafío). Si usas personajes no jugadores con clase de personaje (por ejemplo, un guerrero de nivel 3), utiliza el nivel mínimo de puntos de experiencia para calcular su valor (en el caso del ejemplo, 900, tal y como establece la tabla de mejora del personaje de la página 166).

Puedes gastar los puntos disponibles en criaturas, pero ten en cuenta que cada criatura adicional representa al menos un ataque más que puede herir a los personajes jugadores. Para equilibrar esto, el valor de puntos de experiencia disponibles para adquirir monstruos se modifica de acuerdo con la siguiente tabla según el número de ellos implicados en el combate:



N.º de monstruos	Multiplicador
1	×1
2	×1,5
3-6	×2
7-10	×2,5
11-14	×3
15+	×4

De esta forma, continuando con el ejemplo anterior, si dispones de 350 puntos para criaturas y quieres enfrentar a los personajes jugadores con un huargo (100 puntos de experiencia, página 379) acompañado de lobos (50 puntos de experiencia, página 380), podrás incorporar un total de un huargo y dos lobos, ya que, al ser tres criaturas, su coste en puntos de experiencia se multiplica por 2, lo que hace un total de 400 puntos (100×2 + 50×2 + 50×2), una cantidad inferior a los 450 de los disponibles para el encuentro.

Es importante destacar que, aunque se usen puntos de experiencia para los cálculos, los que reciben los personajes jugadores por acabar con cada criatura son los que se especifican en la misma, como dijimos al explicar el reparto de puntos de experiencia (página 333).

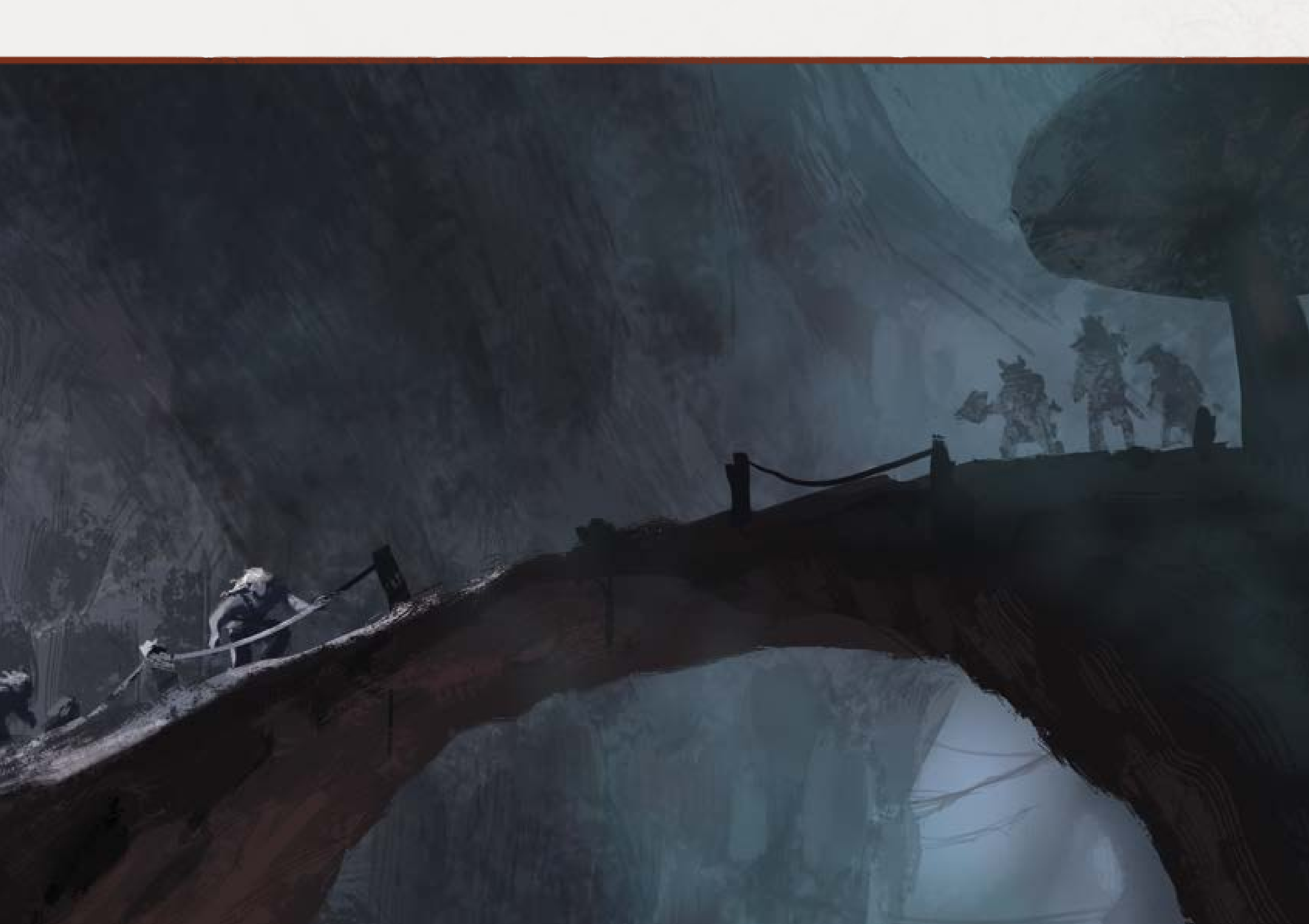
Motivaciones para antagonistas

Hasta los grupos más beligerantes se cansan de enfrentarse a una horda de monstruos que asalta el mundo sin motivo alguno. Mucho más interesante es que tras este tipo de situaciones haya una figura con un plan que ejecutará a menos que los personajes jugadores se lo impidan. Lo que define a esta clase de antagonistas más allá de sus rasgos de juego es su motivación.

El antagonista es el personaje más importante de la historia después de los que interpretan los jugadores. Es más, en algunas historias la importancia del antagonista es incluso mayor que la de estos, pues un cambio en el reparto puede no afectar a la esencia de la historia mientras el antagonista se mantenga. Los antagonistas son seres únicos y el director de juego debe tomarse su tiempo para dotarlos de personalidad. A menudo la trama se teje alrededor del antagonista, pues son sus acciones, sus planes o su simple presencia lo que desencadena la acción. Hay una clasificación de tipos en los que estos malvados pueden dividirse. Es cierto que la mayoría de los antagonistas no se circunscribirán a una sola de las categorías, pero en casi todos los casos predominará uno de los tipos propuestos.

Mente criminal

El antagonista es un genio al servicio del mal. Puede tratarse de un inventor sobresaliente, adelantado a su época, o un estratega capaz de idear los planes más retorcidos. Destacará por su intelecto y gozará también de una buena educación y competencias mentales elevadas acorde a su



condición. Si su físico no está a la altura de su inteligencia, lo que es habitual, se rodeará de un considerable número de secuaces para que sean sus músculos.

Cuando se enfrente a los personajes jugadores, preferirá las competiciones intelectuales a las físicas, y en caso de lucha recurrirá a sus secuaces. Si vence, preferirá capturar a los personajes y explicarles su ambicioso plan para que aprecien su astucia. Antes que matar a sus oponentes, los colocará en una trampa mortal de la que tengan alguna remota posibilidad de escapar.

Las debilidades de este tipo de antagonista son fundamentalmente dos: la necesidad de reconocimiento, por la que estará dispuesto a dejar pistas que conduzcan hasta él e incluso explicar su plan maestro, y la incompetencia de sus secuaces, que comprometerán los mejores planes con sus torpezas.

Justiciero despiadado

Este antagonista se considera un héroe y cree estar tomándose la justicia por su mano. Sin embargo, sus actos son desmedidos respecto a la ofensa que él cree vengar y a menudo está dispuesto a sacrificar inocentes en su afán de castigar a los culpables. Se trata de un solitario que aúna buenas dotes físicas y mentales, capaz de obrar con gran astucia y muy peligroso en combate. Procurará asegurarse una vía de escape y ocultará su identidad bajo un disfraz y un sobrenombre.

En su enfrentamiento con los personajes jugadores, se comportará honorablemente si asumimos que su venganza no es contra ellos. Sin embargo, no permitirá que nada ni nadie se interponga entre su objetivo y él, por lo que no dudará en sumir a los personajes en una posición comprometida y aprovechar para huir.

La debilidad principal de este antagonista es que sus actos son previsibles: una vez descubierta la pauta que siguen sus actos, es posible adelantarse a su siguiente movimiento, saber quién será su próxima víctima, etcétera. Otra debilidad frecuente es que ha de consumar su venganza para sentirse satisfecho, por lo que no se detendrá aunque lo descubran.

Bruto descerebrado

El bruto descerebrado tiene un físico imponente que se contrapone con su limitada mente. Es de naturaleza violenta y emplea la fuerza al no ser capaz de conseguir las cosas de otro modo. A menudo es un tirano que tiene bajo amenazas a sus subordinados, que permanecen junto a él por miedo a las represalias en el caso de que los sorprendiera huyendo.

Cuando se enfrenta a los personajes jugadores, el bruto desea medirse físicamente con ellos y demostrar que es más fuerte. No soporta largas charlas ni está dispuesto a dirimir las diferencias de otro modo que no sea luchando. Su sadismo le hace buscar la humillación de los personajes, por lo que los deja vivir para regodearse de su victoria ante ellos y mostrarles cómo consigue sus malvados objetivos.

Naturalmente, su debilidad principal es su limitada inteligencia. Incapaz muchas veces de intuir siquiera una estratagema, el bruto cae en trampas muy simples. Además, su naturaleza iracunda lo arrastra a actuar sin pensar en que puede estar siendo engañado.

Loco peligroso

La mente perturbada del hombre puede ser su peor enemigo y, por ende, el de otros. El loco tiene una visión de la vida particular y sus actos irracionales son impredecibles. Normalmente tendrá un plan sin sentido, excepto para él, y estará dispuesto a cualquier cosa para llevarlo a cabo… hasta que se le ocurra otro. En momentos de extrema exaltación, su mente enferma puede adquirir la chispa de la genialidad.

El loco puede buscar la muerte de los personajes jugadores o convencerlos para que se unan a su causa, o incluso puede desear que lo detengan. Utilizará trampas, armas y todo lo que esté en su mano o se rendirá sin más.

La debilidad de este antagonista es la falta de coherencia de sus actos, que, si bien le hacen impredecible, también pueden volverse contra él al no estar sujetos a ningún objetivo razonable.

Líder sectario

Armado con un credo religioso violento y apoyado por la fe ciega de sus seguidores, el líder sectario se vale de las promesas de una nueva era donde los fieles serán recompensados por las deidades correspondientes para manipular a sus adeptos y hacer que actúen según su plan maestro. La naturaleza de la secta puede ir desde una variante radical de las religiones mayoritarias hasta la adoración de grotescos dioses de otros planos de existencia. Este antagonista dispone de habilidades mágicas, regalo de su señor divino, y de una fe y un fanatismo que lo llevará a sacrificar las vidas de sus aliados y la suya propia si es preciso. Antes de llegar al líder sectario, los personajes jugadores tendrán que vérselas con otros miembros menores de la secta.

En su enfrentamiento con los personajes jugadores, tratará de convertirlos a su credo con alguna demostración de poder religioso y, cuando esto falle, ordenará reducirlos para sacrificarlos más adelante.

El punto débil de este antagonista es su fanatismo, que puede arrastrarlo al propio sacrificio. Además, no deja de ser un segundón: es la deidad que adora su auténtico amo y señor, y puede disgustarse si el líder de su secta no cumple su voluntad…

Amo de títeres

Este antagonista mueve los hilos desde las sombras para que otros hagan el trabajo sucio. Posee una mente maquiavélica, pero sus características más destacadas son su carisma y su elocuencia: el amo de títeres mueve a sus peones con dulces palabras, mientras estos ignoran que son partícipes de un malvado plan. Este antagonista permanece en el anonimato mientras sus agentes actúan por él y no deja huellas que conduzcan hacia su persona.

Llegar hasta el amo de títeres puede requerir una ingente labor de investigación para los personajes jugadores, que encontrarán innumerables obstáculos para averiguar su identidad. Este procurará mantenerse cerca de ellos bajo el aspecto de un ser querido, un compañero o jefe, y, con sus consejos, mantenerlos alejados de la verdad. El amo de títeres buscará utilizarlos como sus peones o incluso culparlos de sus acciones.

La principal debilidad del amo de títeres es la complicada telaraña que debe tejer: si deja cabos sueltos que conduzcan hasta él, estará perdido, y cuanto más compleja es la red, más difícil resulta tenerlo todo bajo control.

Horda enfurecida

Un grupo de personas u otro tipo de criaturas pueden constituir un villano en el momento en que la individualidad queda disuelta en la masa y esta se comporta como un animal primitivo. Unos campesinos con antorchas y azadas, zombis levantados de sus tumbas o una jauría de perros rabiosos puede ser una horda enfurecida. Se trata de una

manada guiada por el afán de destrucción que no razona excepto si eso la acercará a aquello que quiere destruir.

La horda atacará a los personajes jugadores en oleadas, buscando reducirlos y, normalmente, matarlos. Buscará el modo de acorralarlos y no cejará en su empeño por más que sus integrantes pierdan la vida en el intento.

La debilidad de la horda es su descoordinación: al carecer de líder y comportarse de manera salvaje, no traza planes complejos ni evalúa las posibilidades, sino que solo busca el camino más corto, arrasando a su paso lo que encuentra.

Hecho funesto

Un acontecimiento trágico o un fenómeno de la naturaleza puede ser también un adversario. Una tormenta huracanada, un incendio, una lluvia de meteoritos o el hundimiento de un barco pueden constituir una oposición más terrible que la de cualquier enemigo humano. El hecho funesto comienza en algún momento durante la historia, normalmente al final del planteamiento, y solucionarlo o escapar de él constituyen el objetivo de los personajes jugadores.

Monstruo

Un inhumano ser de pesadilla, de un físico muy superior al de los humanos, que exhibirá su colosal fuerza ante los personajes jugadores. Dependiendo del tipo de monstruo, puede tratarse de un ser descerebrado movido por impulsos animales o de una mente lúcida y brillante con objetivos más refinados.

El monstruo busca destruir a los personajes o convertirlos en más de los suyos, si eso es posible. En alguna ocasión excepcional, el monstruo puede ser una criatura atormentada que solo quiere que le dejen tranquilo y preferir huir a destruir a sus perseguidores.

La debilidad del monstruo reside en su naturaleza inhumana: está sujeto a restricciones propias de su condición, y los que las conozcan tendrán la llave para destruirlo.

Crear tus propias aventuras

Aunque dirigir aventuras creadas por otras personas es muy divertido, seguramente tarde o temprano te plantees crear tu propia aventura. De ello nos ocuparemos a continuación.

Estructura de la aventura

Para empezar, ten en cuenta que la estructura básica de toda historia se compone de tres partes sucesivas: el planteamiento, el nudo y el desenlace.

El **planteamiento** es el comienzo de la historia. Lo más típico es comenzar con una situación corriente que dé la impresión de que todo va bien hasta que algo rompe la rutina. Un buen planteamiento atrae a los jugadores rápidamente y los introduce en la historia.

El **nudo** es la parte central de la historia, en definitiva, por lo que os habéis juntado a jugar. Es donde ocurren las cosas emocionantes para solventar el problema establecido en el planteamiento: se investigan acontecimientos, se recorren dungeons, se lucha contra criaturas, etcétera. En ocasiones, incluso conseguir el objetivo es solamente una parte del nudo y lo que ocurre es que resolver el problema genera un nuevo problema o hay un giro inesperado que complica las cosas. Plantea un nudo interesante y acorde con las capacidades de los personajes jugadores y recuerda que tienen libre albedrío para decidir cómo encarar las dificultades que pongas ante ellos. Una buena estrategia es pensar en una serie de problemas que los personajes jugadores deben solventar (por ejemplo: encontrar al villano, conseguir un objeto para derrotarlo, infiltrarse en su guarida, pelear con él) y ajustarlos a las ideas que vayan teniendo los jugadores. Si no tienes muy claro cómo desarrollar el nudo, prueba a dirigir aventuras de otras personas antes de crear las tuyas propias, como la que se encuentra en el capítulo 9.

El **desenlace** abarca desde el momento en que el problema alcanza su cénit hasta que se resuelve. Un desenlace típico acaba con algún tipo de felicitación a los personajes jugadores o con una amenaza de un futuro problema relacionado con el que acaban de solucionar (como ver que el villano, al que creían muerto, ha escapado y jurado venganza).

Pasos para crear una aventura

Ahora que sabes las partes de las que se compone una aventura, prepararla es tan sencillo como seguir estos pasos:

1. Piensa en el reto que van a resolver los personajes jugadores.
2. Transforma ese reto en un esbozo de aventura con su planteamiento, nudo y desenlace.
3. Piensa en el curso de acción más probable y, si es posible, en algunas alternativas. Si te atascas, piensa en la coherencia del mundo de juego. Por ejemplo, si los personajes jugadores van por una ciudad del Imperio Mida metiéndose con sus habitantes, la guardia aparecerá para encerrarlos por bravucones.
4. Toma algunas notas del esbozo de aventura. Según lo detallista que seas, puedes escribirlas de forma detallada o como un mero resumen. Por ejemplo, en el capítulo 9 tienes una aventura completamente desarrollada, pero también algunos esbozos que llamamos «ideas de aventuras» (página 488).
5. Una vez esbozada la aventura, toma notas de los principales personajes no jugadores, criaturas y otros retos que aparecerán en ella. Anota en qué página del libro están sus rasgos de juego o créalos si es preciso. De igual forma, crea los mapas que necesites para tu aventura.

Tras estos cinco pasos, tendrás una aventura lista para jugar.

Empezar más allá del primer nivel

Aunque en este manual hemos asumido que vuestras aventuras comienzan en el primer nivel, nada impide que empecéis con personajes de nivel superior. Sencillamente cread los personajes como si fueran de primer nivel y después aplicadles las subidas de nivel hasta el nivel correspondiente. Si además los obsequias con algo de equipo adicional para reflejar esa experiencia, tus jugadores aceptarán encantados.

Crear tus propias campañas

A una serie de aventuras protagonizadas por un mismo grupo de personajes jugadores las denominamos *campañas*. Jugar campañas es la esencia de **El Resurgir del Dragón,** pues el juego está pensado para ver crecer a los personajes desde sus humildes orígenes hasta el legendario nivel 20.

Para que una campaña tenga éxito y se prolongue en el tiempo, la trama, compuesta de múltiples subtramas, se irá sucediendo a lo largo de las sesiones de juego. La trama es el argumento de orden superior de una campaña, el fin último que motiva a los personajes jugadores. Se pueden distinguir dos tipos de tramas: el primero es aquella trama en la que todos los eventos y aventuras giran en torno a un mismo objetivo; el segundo es la trama en la que no hay un objetivo fijo, sino que el hilo conductor son los propios personajes o el escenario. Entre estos dos tipos tenemos el siempre interesante punto intermedio, en el que en ciertas partidas se avanza en la trama principal y en otras no.

¿Cuál de los dos tipos es mejor? Depende de vuestros intereses. Una campaña con un mismo objetivo es como una novela, de manera que los jugadores desean llegar al próximo capítulo para descubrir qué ocurre después. Una campaña sin una trama definida, por otra parte, es ideal para los grupos de juego que no disponen de mucho tiempo para reunirse, ya que les resultaría difícil seguir tramas intrincadas, o que desean diversión sin compromisos de tiempo. Por último, las tramas de tipo intermedio son una elección perfecta por su equilibrio entre el avance de la historia y la diversión sin ataduras: ¿que en una sesión de juego faltan un par de jugadores pero se quiere seguir una campaña? ¡Es un momento ideal para introducir una nueva subtrama!

Para facilitar la tarea de mantener una trama con coherencia, te proporcionamos algunas claves que te ayudarán a vincular los acontecimientos durante las partidas:

- Identifica aquellos sucesos que pueden convertirse en bisagras. Anota los detalles pertinentes y la relación que te sugieren. Escribir simplemente «Comandante de la guardia» no es clarificador (o requerirá de una gran memoria), pero sí lo es «El comandante de la guardia se ha visto humillado por la acción de los personajes jugadores. Si tuviera la oportunidad, actuaría contra ellos».
- Cada cierto número de sesiones, revisa tus notas, actualízalas si es necesario y descarta aquellos enlaces que ya no son pertinentes. Si es posible, utiliza alguno que no haya aparecido todavía.
- Mantén la coherencia argumental. Por muchas ideas malignas que se te ocurran, tampoco puede ser todo una oscura conspiración siniestra. Coge ideas, pero no bases la campaña únicamente en lo que se te vaya ocurriendo o la campaña corre el peligro de caer en el absurdo.
- Utiliza todos estos recursos para darle más juego a la historia, no para ir en contra de los personajes jugadores. Nunca está de más recordar que el objetivo de un juego de rol es crear historias, no ganar una competición.
- Un personaje jugador puede ser el objetivo de una subtrama. Quizás uno de los personajes comience una saga para recuperar una reliquia de su familia o puede que tenga un conocimiento que buscan todas las grandes compañías galácticas, que lo perseguirán con todos los medios disponibles. Si usas este recurso con frecuencia, asegúrate de que el elegido no sea siempre el mismo jugador para que los demás no se sientan excluidos.
- Si puedes, pon por escrito en forma de esquema cómo se enlazan unos elementos con otros en tu campaña. Así tendrás un referente cuando añadas nuevas ideas y podrás ver a qué afecta tocar cierto hilo argumental.

Crear tus propios universos de juego

Aunque en este manual te sugerimos Voldor como ambientación para tus partidas, **El Resurgir del Dragón** es un juego capaz de dar cabida a otros mundos, ¡mundos que tú mismo puedes crear! Es posible que plantearte algo así te parezca una tarea titánica, pero a continuación te mostraremos que este manual es una buena base para crear tus propios mundos de fantasía.

Establecer las bases de tu escenario de campaña

Si vuelves al primer capítulo de este libro y lees «Voldor, un mundo inhóspito» (página 11) descubrirás que los fundamentos de la ambientación que has encontrado descrita más adelante ya estaban en esas pocas líneas. Eso mismo puedes hacer tú: piensa en cómo es tu mundo de fantasía, qué razas lo pueblan y algunos otros detalles y estarás listo para empezar. Por ejemplo, si quieres un escenario de fantasía clásico, puedes decidir que solamente haya humanos, elfos, enanos y medianos entre las razas jugables, mientras que, si quieres una ambientación todavía más particular, podrías inventar un mundo poblado únicamente por karasu en el que la superficie del mundo es inhabitable. Lo bueno de los juegos de rol es que tu imaginación es el único límite. Una vez lo hayas imaginado, solo debes seguir los siguientes pasos para trasladarlo a la mesa de juego.

Esbozar el mundo de juego

Incluso aunque tus personajes jugadores sean gentes de pueblo que no han viajado más allá de su aldea, tendrán una idea básica sobre cómo es el mundo en que se mueven. Esboza al menos un dibujo del continente donde van a transcurrir sus aventuras y delimita los reinos que lo componen y los principales accidentes geográficos. Ya tendrás tiempo de detallarlo conforme juguéis y necesites más información sobre los lugares que visita el grupo de juego.

Determinar las razas jugables

Voldor es un escenario de campaña con veinticinco razas jugables, una cifra normalmente muy elevada para un juego de rol. La intención de esto es proveerte de una amplia variedad de razas que pueden servirte para crear tus propios mundos. Es más, si quieres crear una raza nueva similar a

Estilos de dirección

En este capítulo nos centramos en el modo más clásico de dirigir un juego de rol: aquel en el que el director de juego piensa una trama y planea todo para que los jugadores la descubran en una serie de pasos planificados. Es lo más parecido a ser un guionista, solo que los demás jugadores interpretan a los protagonistas y, en su libre albedrío, en ocasiones no siguen el rumbo tal cual está planificado. En el argot rolero, a este estilo se le denomina «encarrilado» (*railroading* en inglés). Si este es tu primer juego de rol, te recomendamos que comiences jugando en este estilo, al menos mientras te familiarizas con **El Resurgir del Dragón.**

Existe otro estilo que se caracteriza por una descripción detallada del escenario y quizás algunos ganchos de aventura, pero sin una directriz clara sobre qué hacer o el orden en que deben sucederse los acontecimientos. Sencillamente los personajes jugadores son arrojados al escenario y a partir de sus decisiones e interacciones con los habitantes del mismo se define lo que sucede. Estas aventuras sin desarrollo lineal se denominan «cajón de arena» (*sandbox* en inglés). Este estilo suele requerir una mayor preparación, pero puede ser muy divertido para el director de juego si soporta la presión de improvisar con frecuencia y tomar decisiones rápidas.

Veamos la diferencia con un ejemplo: imaginemos que quieres desarrollar una aventura en un pantano en el que los batrok y los anuros están enfrentados. En una aventura encarrilada pensarías con qué bando se encontrarían los personajes jugadores, qué ayuda les pedirían y la serie de pasos que tendrían que dar para medrar en el conflicto. Digamos que estaría todo más o menos planificado para suceder en un determinado orden. En una aventura estilo cajón de arena describirías el pantano, las fuerzas de ambos bandos y preguntarías a los jugadores por dónde se acercan al pantano. Esto determinaría con qué grupo se encontrarían primero y las interacciones consecuentes, hasta el punto de que podrían no ayudar a ningún bando… ¡o que ambos bandos se unieran en contra de ellos!

Como imaginarás, no existe un modo «correcto» de jugar al rol. Nosotros hemos optado por presentar el estilo encarrilado porque es más intuitivo para jugadores noveles, pero es posible que te sientas más cómodo desde el principio con el estilo cajón de arena. La mayor parte de consejos de este capítulo siguen siendo igualmente válidos, así que la decisión es tuya.

alguna de las que aparecen en este libro, seguramente puedas adaptarla con facilidad. Por ejemplo, los hipótidos pueden servir como modelo para crear hombres elefante.

Determinar las clases de personaje

En nuestra ambientación hemos utilizado las doce clases de personaje, pero en la tuya puedes restringir determinadas clases. Por ejemplo, una ambientación en la que los dioses hayan abandonado su creación no tendría clérigos, mientras que una en la que lo oriental no tenga cabida podría prescindir de los monjes. En caso de duda, te recomendamos mantener todas las clases de personaje, ya que los jugadores suelen valorar la libertad de elección en algo que tiene un fuerte impacto sobre sus aventuras.

Determinar los detalles

Desde el punto de vista de las reglas, la esencia es ofrecer razas y clases a los personajes jugadores. El resto lo puede definir sobre la marcha y seguramente consista en hacer cambios a alguno de los contenidos de este libro. Los principales ejemplos son:

- **Razas:** Aunque desde el punto de vista de las reglas un elfo siga siendo un elfo, es posible que los elfos de tu ambientación sean diferentes a los del grueso de los mundos de fantasía. Esto seguramente no afecte a las reglas de forma sustancial, pero sí influye en las partidas y los jugadores necesitan saberlo antes de crear su personaje. Por ejemplo, si los medianos de tu mundo de fantasía son caníbales, seguro que el jugador quiere saberlo antes de que el resto de miembros de su grupo lo acusen cada vez que un niño desaparece en una aldea.
- **Idiomas:** Es posible que en tu ambientación existan más o menos idiomas que los propuestos en el capítulo 2 (página 121). Si es el caso, necesitarás informar a los jugadores de ello.
- **Equipo y sistema monetario:** Si en tu ambientación hay alguna particularidad en cuanto al equipo o al sistema monetario, tendrás que transmitírselo a los jugadores cuanto antes. Por ejemplo, puede que en tu ambientación nadie fabrique espadas porque se consideran armas impías, por lo que no están disponibles durante la creación de personajes, o quizás el sistema monetario ha sido sustituido por piedras preciosas. Esto son detalles que no afectan al conjunto del juego y sus reglas, sino pinceladas que ayudan a reflejar las particularidades del mundo de juego.
- **Planos de existencia:** En un universo de fantasía, el mundo que habitan los personajes jugadores no tiene por qué ser el único. De hecho, algunas criaturas como ángeles y demonios procederán de otros planos de existencia. Desarrollaremos esta cuestión en las próximas páginas.
- **Dioses:** En tu ambientación puede haber dioses de muy diverso tipo, quizás enfrentados entre sí. En las páginas 343-350 encontrarás panteones de dioses para Voldor y otros basados en la mitología que pueden ayudarte a crear diferentes deidades para que los personajes las adoren.

Los planos de existencia

En el cosmos abundan una multitud dimensiones alternativas a la realidad, que reciben el nombre de **planos de existencia.** Entre ellas se encuentra el mundo relativamente mundano del Plano Material, donde transcurrirán vuestras aventuras. Más allá de ese plano están los dominios de la materia prima elemental y la energía, los reinos del pensamiento puro y el *ethos,* los hogares de ángeles y demonios y los dominios de los dioses. Los conjuros y los objetos mágicos pueden obtener energía de estos planos, convocar criaturas que moran allí, comunicarse con sus habitantes y permitir que los aventureros viajen allí. Cuando tu personaje consiga gran poder y niveles superiores, podrá caminar por las calles hechas de fuego sólido o probar su temple en un campo de batalla donde los caídos resucitan cada amanecer.

El Plano Material

El Plano Material es el nexo donde las fuerzas filosóficas y elementales que definen otros planos chocan en la confusa existencia de la vida mortal y la materia mundana. Todos los mundos de juego de fantasía existen dentro del Plano Material, lo que lo convierte en el punto inicial de la mayoría de aventuras. El resto del multiverso se define en relación al Plano Material. Los mundos del Plano Material son infinitamente diversos, ya que reflejan la creatividad de los directores de juego, que desarrollan sus historias en ellos y la de los jugadores cuyos héroes viven aventuras ahí. Incluyen planetas agotados de magia, mundos acuáticos dotados de islas, mundos donde la magia se combina con el avance tecnológico y mundos atrapados en una Edad de Piedra infinita, mundos donde los dioses caminan a sus anchas y otros mundos que han abandonado.

Más allá del Plano Material

Más allá del Plano Material, los planos de existencia son lugares de mitos y misterios. No se trata simplemente de otros mundos, sino de diferentes cualidades de ser, formados y gobernados por principios espirituales y elementales abstraídos del mundo ordinario.

Viaje planar

Cuando los aventureros viajan a otros planos de existencia, se embarcan en un viaje legendario a través de los umbrales de la existencia hacia un destino mítico donde luchan por completar su misión. Tales viajes son material de leyenda. Desafiar los reinos de los muertos, buscar a los sirvientes celestiales de una deidad o regatear con un ifriti en su ciudad natal será el tema de una saga milenaria.

Se puede viajar a los planos más allá del Plano Material de dos modos: lanzando un conjuro o usando un portal planar.

Conjuros. Ciertos conjuros permiten acceder a otros planos de manera directa o indirecta. *Desplazamiento de plano* y *Umbral* pueden transportar a los aventureros directamente a cualquier otro plano de existencia, con diferentes grados de precisión. *Etereidad* permite a los aventureros entrar en el Plano Etéreo y viajar desde ahí a cualquier plano que toquen, como el Plano Elemental. Y el conjuro *Proyección astral* permite proyectarse a uno mismo en el Plano Astral y viajar a los Planos Exteriores.

Portales. Un portal es una conexión estacionaria interplanar entre dos lugares específicos de dos planos. Algunos portales son una puerta, una ventana o un pasaje neblinoso, y simplemente cruzarlos activa el viaje interplanar. Otros son lugares (círculos de piedras o incluso ciudades enteras) que existen en varios planos al mismo tiempo o que saltan de uno a otro siguiendo un orden. Algunos son vórtices, que normalmente se unen a un plano elemental en una localización muy similar del Plano Material, como el corazón de un volcán (que conduce al Plano del Fuego) o las profundidades del océano (hacia el Plano del Agua).

Planos transitivos

El Plano Etéreo y el Plano Astral se llaman planos transitivos. Son dominios sin rasgos que sirven principalmente como modos de viaje de un plano a otro. Los conjuros como *Etereidad* y *Proyección astral* permiten que los personajes entren en estos planos y los atraviesen para alcanzar los planos que hay más allá.

El **Plano Etéreo** es una dimensión brumosa que a veces se describe como un gran océano. Sus orillas, que reciben el nombre de la Frontera Etérea, se solapan con el Plano Material y con los Planos Interiores, así que todos los lugares de esos planos tienen un lugar correspondiente en el Plano Etéreo. Algunas criaturas pueden ver dentro de la Frontera Etérea, una capacidad que conceden los conjuros *Ver lo invisible* y *Visión verdadera.* Algunos efectos mágicos también se extienden desde el Plano Material a la Frontera Etérea, particularmente efectos que usan energía de fuerza, como *Jaula de fuerza* o *Muro de fuerza.* Las profundidades del plano, la Profundidad Etérea, son regiones de remolinos de bruma y niebla de colores.

El **Plano Astral** es el domino de los pensamientos y los sueños, donde los visitantes viajan como almas desprovistas de cuerpos para alcanzar los planos de lo divino y lo demoníaco. Es un enorme mar plateado, tanto por arriba como por abajo, con volutas de humo blanquecino que bailan entre motas de luz que parecen estrellas distantes. Coloridos remolinos de agua giran en medio del aire como si fueran monedas. A veces se pueden encontrar trozos de materia sólida, pero la mayor parte del Plano Astral es un dominio abierto e infinito.

Planos Interiores

Los Planos Interiores envuelven el Plano Material y su eco, aparatando la sustancia prima elemental de la que todos los mundos están hechos. Los cuatro planos elementales (Aire, Tierra, Fuego y Agua) forman un anillo alrededor del Plano Material, suspendido dentro del agitado Caos Elemental.

En sus extremos interiores, donde están más cerca del Plano Material (en un sentido conceptual, no en uno geográfico literal), los planos elementales parecen un mundo del Plano Material. Los cuatro elementos se mezclan como hacen en el Plano Material, formando tierra, mar y cielo. Sin embargo, más allá del Plano Material, los planos elementales son extraños y hostiles. Allí, los elementos existen en su forma más pura: grandes extensiones de tierra sólida, fuego abrasador, agua clara como el cristal y aire inmaculado. Estas regiones son poco conocidas, así que cuando alguien habla del Plano de Fuego, por ejemplo, normalmente se refiere solo a la región fronteriza. En los extremos más alejados de los Planos Interiores, los elementos puros se disuelven y se mezclan en una vorágine de energías y sustancias: el Caos Elemental.

Planos Exteriores

Si los Planos Interiores son la materia y la energía elementales que conforman el multiverso, los Planos Exteriores son la dirección, el pensamiento y el propósito de tales construcciones. Por ello, muchos sabios se refieren a los Planos Exteriores como los planos divinos, planos espirituales o planos deíficos, ya que los Planos Exteriores son el hogar de las deidades.

Cuando se habla de deidades, el lenguaje que se usa debe ser muy metafórico. Sus hogares no son literalmente «lugares», pero ejemplifican la idea de que los Planos Exteriores son los dominios del pensamiento y el espíritu. Al igual que en los planos elementales, uno puede imaginar la parte perceptible de los Planos Exteriores como una región limítrofe, mientras que las regiones espirituales extensivas están más allá de la experiencia sensorial ordinaria.

Incluso en esas regiones perceptibles las apariencias engañan. En un principio, muchos de los Planos Exteriores parecen acogedores y familiares para los nativos del Plano Material, pero el paisaje puede cambiar de acuerdo al capricho de las poderosas fuerzas que viven en los Planos Exteriores, que pueden rehacerlos, eliminarlos por completo

o reconstruir la propia existencia para satisfacer mejor sus propias necesidades.

La distancia es un concepto prácticamente sin significado en los Planos Exteriores. Las regiones perceptibles de los planos a veces parecen una infinidad. Si los poderes del Infierno lo desean, podrían recorrerse los Nueve Infiernos, desde el primer nivel hasta el noveno, en un solo día o llevar semanas de agotadora caminata atravesar un único nivel.

Los Planos Exteriores más conocidos son un grupo de dieciséis planos que se corresponden con los ocho alineamientos (eliminando la neutralidad) y las áreas grises que hay entre ellos.

Los planos con algunos elementos del bien en su naturaleza reciben el nombre de **Planos Superiores,** donde moran las criaturas celestiales, como los ángeles y los pegasos. Los planos que tienen algún elemento del mal son los **Planos Inferiores,** donde moran los infernales, como los demonios y los diablos. El alineamiento de un plano es su esencia, y un personaje cuyo alineamiento no encaja con el del plano experimenta un profundo sentido de disonancia en él. Por ejemplo, cuando una criatura buena visita el Eliseo, un Plano Superior neutral bueno, se siente en sintonía con el plano, pero una criatura maligna se siente fuera de onda y algo más que un poco incómoda.

Semiplanos

Los semiplanos son pequeños espacios extradimensionales con sus propias reglas. Son trozos de realidad que parecen no encajar en ningún otro lugar. Los semiplanos se crean de varias formas. Algunos los crean conjuros, como *Semiplano,* o se crean cuando lo desea una poderosa deidad u otra fuerza. Pueden existir de manera natural, como un pliegue de la realidad que se ha separado del resto del universo o como un universo joven que está creciendo en poder. A un semiplano dado se puede entrar por un único punto que toque a otro plano. Teóricamente, el conjuro *Desplazamiento de plano* también puede transportar viajeros a otros semiplanos, pero la frecuencia adecuada para sintonizar el foco es extremadamente difícil de averiguar. El conjuro *Umbral* es más fiable, asumiendo que el lanzador conozca el semiplano.

Panteones

Como muestra del panteón de dioses de una ambientación, presentamos tanto los dioses de Voldor como cuatro panteones mitológicos de nuestro mundo (celta, griego, egipcio y nórdico), que pueden servir para desarrollar panteones propios.

Panteón voldoriano

En el escenario de campaña que presentamos en **El Resurgir del Dragón** es posible encontrar diferentes dioses e incluso cultos emergentes. Aquí te presentamos todos ellos, sirviendo de guía para cuando quieras crear tus propios panteones de dioses.

Dioses

El rastro de los Peregrinos también está patente en el ámbito divino de Voldor. Si, mediante los canales y Vajra, la raza de las estrellas marcó el continente de forma imborrable, su alteración de las corrientes divinas y los planos de existencia ha influido de igual manera en el mundo. Al crear el dios todopoderoso conocido como El Peregrino, se aseguraron el control de las energías primordiales que emanan de las dimensiones Luminosa y Oscura, las que permiten la existencia de entidades divinas. De hecho, es la energía positiva de la Dimensión Luminosa la que confiere poder a los dioses y la energía negativa de la Dimensión Oscura la que alimenta a los demonios y otras criaturas, si bien es cierto que muchos combinan ambas energías para conceder milagros a sus fieles. Esta especie de «cepo» metafísico daba a los Peregrinos un férreo control sobre la fe de las razas, arrebatándoles uno de sus bastiones de libertad personal.

Los Peregrinos mantuvieron esta autoridad divina durante los siglos en los que consumieron el planeta, hasta que finalmente se vieron obligados a abandonar Voldor. Apenas se conoce el estado de El Peregrino tras la marcha de sus creadores, ni siquiera si continúa ejerciendo su labor en soledad. En los apenas setecientos años transcurridos desde entonces, incontables cultos han surgido entre los pueblos libres de Voldor en los que la influencia de El Peregrino es incierta. ¿Acaso han conseguido los dioses arrebatar una porción de poder a un debilitado Peregrino? ¿O son estos meras máscaras ilusorias de divinidad creadas por El Peregrino?

Deidades de Voldor

Deidad	Alineamiento	Dominios sugeridos	Símbolo
Arastu, diosa de la civilización	LB	Prosperidad, descubrimiento	Balanza con martillo y ladrillos
El Peregrino	LN	Sol, oscuridad	Cristal de xion y ocho rayos de luz
Praxis, diosa del orden y la fuerza	LN	Conquista, sol	Sol con un rostro serio
Dekaeler, dios de la guerra	LM	Conquista, prosperidad	Corona de cadenas y engranajes
Eurana, diosa de la libertad y la paz	NB	Vida, prosperidad	Rama de olivo
La Guardiana, diosa de la justicia y el valor	NB	Conquista, vida	Escudo oblongo con una espada cruzada
Erekar, dios del conocimiento	N	Descubrimiento	Libro manuscrito con un ojo abierto
Ssuchuq, dios de los pantanos	N	Oscuridad, lo salvaje	Ojo reptiliano
Gram, deidad de las bestias salvajes	NM	Lo salvaje, conquista	Fauces abiertas
Ahuraz, dios del Sol y la magia	CB	Sol, vida	Explosión de energía
La Madre Abundante, diosa de la vida y la naturaleza	CN	Lo salvaje, vida	Higuera bajo un cielo tormentoso
Ahzek, deidad de la oscuridad	CM	Oscuridad	Cristal de xion roto

Actualmente, las religiones que se profesan en Voldor son de carácter henoteísta, cuando los fieles aceptan la existencia de numerosos dioses aunque solo uno es digno de su adoración, o bien katenoteísta, cuando los fieles adoran a los diferentes dioses de un mismo panteón según el favor divino requerido. La excepción a esto son aquellos devotos de El Peregrino, como los elfos Bastarre, que defienden que su dios es el único verdadero y atribuyen la habilidad de los clérigos de otras deidades de realizar milagros a otras criaturas no divinas capaces de otorgar poder a sus fieles, como criaturas extraplanares, demoníacas o incluso algunos remedos. También hay quien defiende que los dioses no son más que burdas personalizaciones de dominios elementales de la existencia capaces de otorgar poder.

Al igual que en otros escenarios de fantasía, en Voldor la existencia de los dioses es palpable y, por lo tanto, innegable, aunque es posible encontrar escépticos y agnósticos. Para entender el pensamiento religioso de la ambientación hay que tener en cuenta tres factores clave: los siglos de opresión de los Peregrinos en los que el culto a los distintos dioses estaba prohibido, la enorme fragmentación de credos y el escaso tiempo de vida tanto de las Iglesias como de las naciones, que aún no ha permitido que ninguna religión se establezca de manera masiva. Todo ello hace del panteón voldoriano una amalgama de fraternidades, sectas, escisiones heréticas y debates místicos en la que apenas unos pocos dioses son aceptados de manera consensuada. Además, se sabe muy poco de algunas deidades, que resultan erráticas e inconsistentes, sin que nadie tenga la certeza absoluta sobre sus propósitos. En ocasiones sus delimitaciones son confusas y parece que algunos dioses que comparten dominio son máscaras o avatares de un mismo ser divino. Al fin y al cabo, desde la partida de los Peregrinos, nadie sabe qué está ocurriendo en los planos metafísicos.

No existen en Voldor grandes grupos ultrarreligiosos, salvo quizás los elfos Bastarre, pero es cuestión de tiempo que algún profeta o campeón notable remueva los cimientos del mundo como solo la religión puede hacerlo.

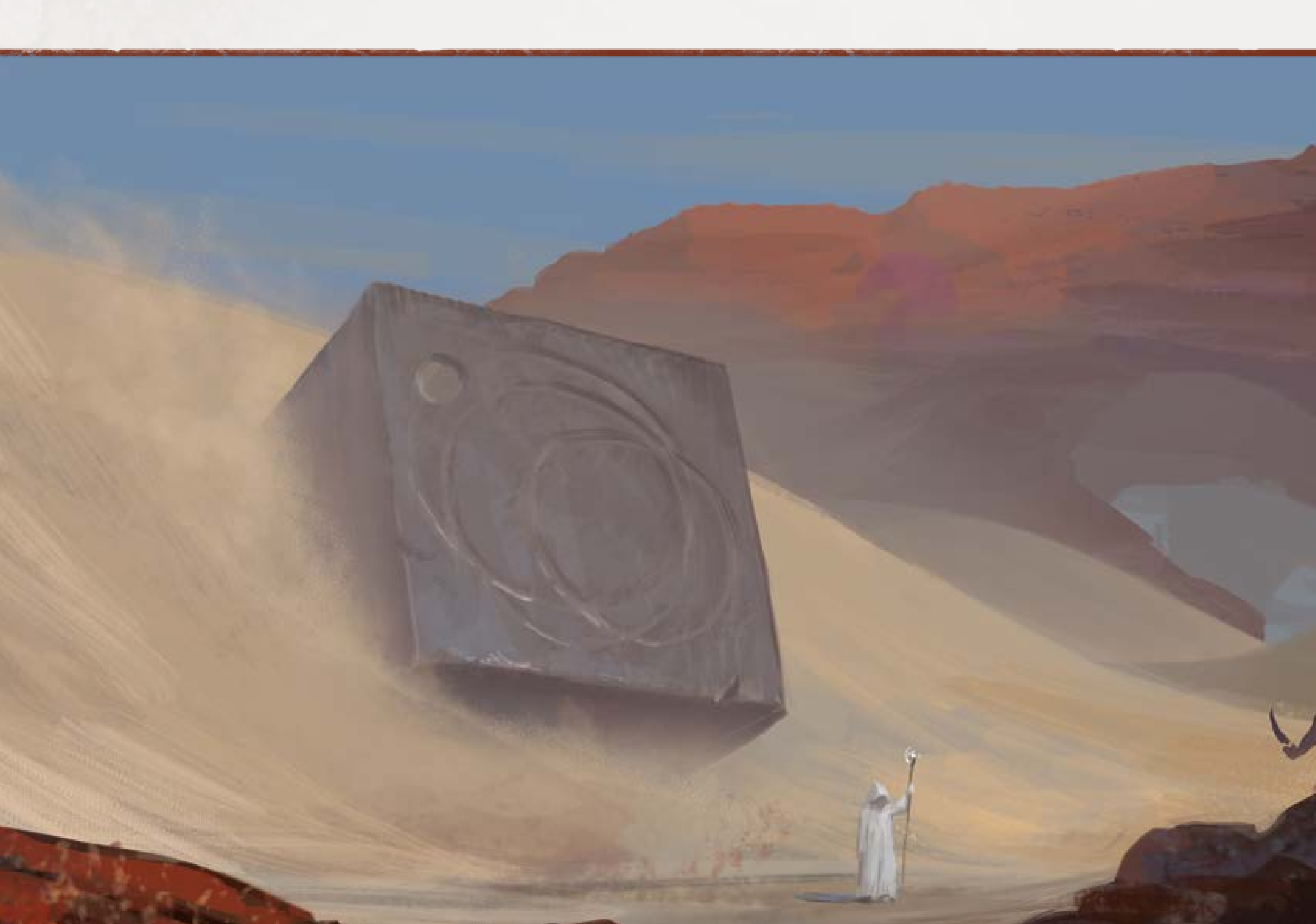
Ahuraz, dios del sol y la magia

La luz es la fuente de la vida, la sanación y el poder del xion. Es un poder bondadoso y sutil que no entiende de leyes ni fronteras, y que el dios Ahuraz comparte con los pueblos de Voldor con desinteresado entusiasmo. Ahuraz, también conocido como Avor en algunos lugares, se manifiesta como una explosión de energía y luz. Tiene fama de veleidoso y de recompensar a quienes usan sus dones con ingenio, por ello es popular tanto entre clérigos dedicados a la comunidad como entre bribones de buen corazón. Sus sacerdotes y fieles se dedican a la magia, pero no en busca de un poder egoísta, sino de bienestar y felicidad, aunque cuando deben defender su fe lo hacen con la cimitarra, que recibe por nombre la Sonrisa de Ahuraz.

Otros nombres: Ahuraz (mida, medianos, tieflings y gnomos), Elethae (elfos Banjora, felínidos), el Dulce Amante (kitsune).

Ahzek, deidad de la oscuridad

La vida es una maldición que nos condena a la decadencia y la extinción. La luz pone nuestros defectos y debilidades a la



vista de todos. El orden de un mundo reglado lleva al estancamiento, como ya sucedió en tiempos pasados. Y es que el Peregrino es el responsable máximo de toda debilidad. Su regalo es una ofrenda envenenada por la que exige adoración. Ahzek, la propia oscuridad, conoce estas verdades, del mismo modo que conoce los términos para evitar esta condena. La luz puede ahogarse en la oscuridad, la vida curarse con la no muerte… y el alma puede ser perpetuada como garantía de libertad.

La siniestra deidad conocida como Ahzek es considerada anatema por los fieles al Peregrino, quienes la llaman el Adversario o la Sombra, y ha sido declarada enemiga por todos los dioses de Voldor. A esta deidad, que suele representarse con un cristal de xion quebrado del que emerge una esfera de oscuridad, poco le importa lo que puedan decir de ella, aunque sus clérigos armados con dagas opinan diferente. Esta relación con los otros cultos hace que sus sectas sean mistéricas. Los iniciados son conducidos por una serie de ritos y pruebas para demostrar su fe y solo a los que demuestran ser dignos se les permite adorar a Ahzek por su auténtico nombre, mientras que los indignos tienen el honor de servir de sacrificio en sus ceremonias.

Otros nombres: Ahzek (mida, elfos Bastarre y tieflings), el Adversario (semielfos), la Sombra (humanos).

Arastu, diosa de la civilización

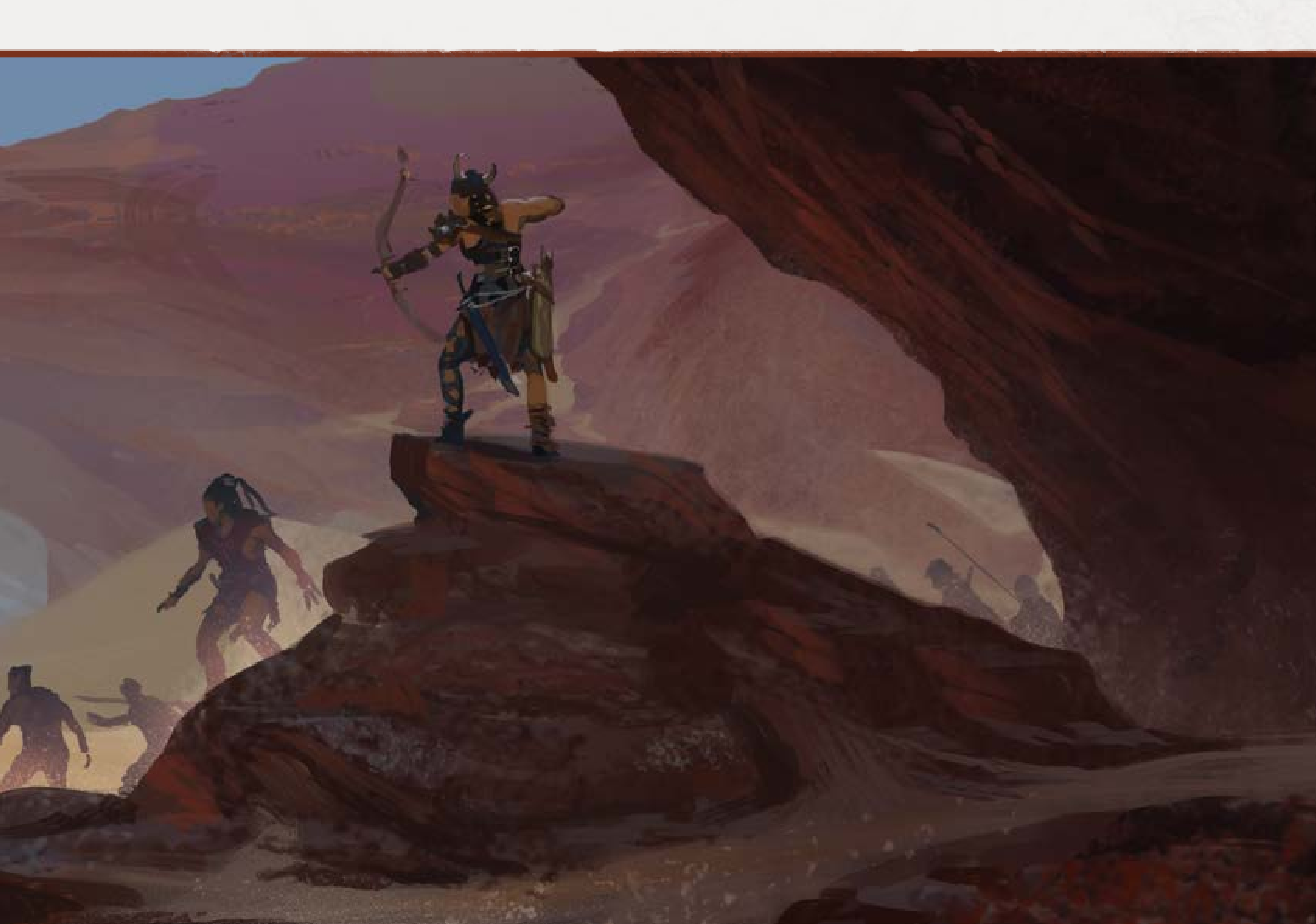
Las ciudades son el corazón del nuevo Voldor, y las carreteras las unen con un torrente de comercio y cultura, la sangre del progreso. Esto bien lo sabe Arastu, diosa que se encarga de velar, de forma estricta pero benevolente, por el desarrollo de la civilización. Frente a la severidad de Praxis y la crueldad implacable de Dekaeler, Arastu predica leyes y modelos de ciudad basados en la razón, la justicia y un orden integrador. Entre sus mortales favoritos están los ingenieros y los inventores, a quienes bendice por cada ingenio que haga de Voldor un lugar más civilizado y justo. Arastu se representa como una mujer madura dotada de un mandil y útiles de trabajo. En ciertos lugares porta una balanza en perfecto equilibrio en una mano y su martillo en la otra.

Siendo como es una diosa que ama la justicia y el desarrollo a nadie le sorprende que el martillo de guerra sea su arma predilecta, pues sirve tanto para construir como para proteger lo construido, ya sea en la guerra o en los tribunales.

Otros nombres: Arastu (humanos, mida), Ankaraz (enanos y gnomos), Tamikos (felínidos), Armonía (fórmigos).

Dekaeler, dios de la guerra

Ante el libertinaje, jerarquía. Ante la naturaleza desbocada, industria. Ante el falso ideal de la paz, conquista. Ante el estancamiento, guerra. Ese es el credo de Dekaeler, tal y como está escrito en la tablilla de latón que sus sacerdotes portan. Este dios, quien en sus templos se representa como un rugiente rey preparado para la guerra cuyos cabellos son cadenas, se considera a sí mismo el legítimo señor de Voldor, el único y verdadero dios, así como el padre inflexible y duro de toda civilización digna de ese nombre. A sus ojos, un mundo perfecto es uno en el que él gobierna soberano, en el que la improductiva naturaleza alimenta los



fuegos de su industria y los ejércitos armados con el fruto de su ingenio aplastan toda oposición a su voluntad. Para hacer realidad ese ideal está dispuesto a todo, sin importar el coste. Si Voldor tiene que arder para ello, que así sea: el mundo que después construirá será un paraíso. El arma favorita de Dekaeler es el mangual, y se muestra complacido cuando sus clérigos lo blanden en su honor.

Otros nombres: Dekaeler (enanos, duérgar, fórmigos y morlocks), Skajeer (dracónidos), Arahter (humanos).

Erekar, dios del conocimiento

El conocimiento es sagrado, un bien casi tan delicado como poderoso, que en manos equivocadas puede causar desórdenes en Voldor o peor: desaparecer para siempre, pues el tiempo siempre se cobra su precio. Para Erekar esto es trágico y por ello vela por descubrir, preservar y registrar todo el conocimiento de Voldor, conocimiento que tal vez comparta con quien esté dispuesto a defender su causa. Los fieles a Erekar, llamados comúnmente «cronistas», son la herramienta del dios en esta ardua y eterna labor, ya sea como escribanos en los templos-biblioteca o como aventureros que se lanzan a explorar tierras desconocidas, ruinas de los Peregrinos o regiones en conflicto donde hay algo que preservar. El arma de Erekar es la lanza, cuya punta se forja en forma de plumín.

Otros nombres: Erekar (humanos, mida y gnomos), Ilurhae (arainas), Essehar (karasu), Andahäel (felínidos).

Eurana, diosa de la libertad

La libertad de los pueblos de Voldor es un bien reciente, un tesoro frágil que en cualquier momento puede perderse si los pueblos libres, movidos por sus bajos instintos, abrazan la guerra y olvidan su hermandad. Desde que en el albor de Voldor asumió la responsabilidad de mantener la concordia entre las razas jóvenes, Eurana se encarga de custodiar la libertad por encima de todas las cosas. Eurana suele encarnarse como una noble vestida con sencillez, que ofrece la paz mientras sujeta una rama de olivo. Sus fieles, conocidos como «mediadores», recorren la tierra bastón en mano, predicando la paz, mediando en los conflictos con la palabra y calmando los ánimos con la vara si se hace necesario. Aunque su culto está muy extendido, presenta variaciones entre las distintas razas. Casos paradigmáticos son los felínidos, que abrazan su creencia de una manera activa, convirtiéndose en mediadores y predicando los valores de la deidad por los caminos, y los medianos, quienes tienen una espiritualidad muy personal y creen en la individualidad y la no intromisión.

Otros nombres: Eurana (elfos Banjora, medianos y felínidos), Amtusku (kitsune y karasu), Undi (enanos), Eneprana (centauros e hipótidos).

Gram, deidad de las bestias salvajes

Adorada como la Bestia Nocturna, el Depredador Eterno, las Fauces y el Terror Rampante, esta entidad salvaje y primigenia responde comúnmente al nombre de Gram. Nadie sabe qué forma tiene: para algunos es un humanoide con rasgos animales y para otros, una quimera cuya melena está hecha con colas de escorpión, e incluso hay quien dice que es una tormenta de ojos carmesíes. Sin embargo, todos saben que es la esencia destructiva y salvaje de la vida, los instintos desatados y la naturaleza que se opone al orden. Muchos sostienen que fue Gram, con su furia incontenible, quien ayudó a los pueblos de Voldor a liberarse de sus tiranos, destruyendo el orden establecido por los Peregrinos.

Gram es una entidad poderosa y fértil, y la tradición sugiere que es el padre y madre de muchas de las aberraciones y bestias que recorren la tierra. Carece de moral, principios u honor y por ello caza tanto por necesidad como por placer, mata con dolor y toma todo lo que se le antoja. Los pocos que sobreviven largo tiempo en su senda practican sus ritos en los escasos templos que quedan en su honor, pues saben que en el fondo no son importantes para Gram: aunque les otorgue su favor, solo son comida que está dejando reposar. La única arma que Gram necesita son sus fauces y garras. Si sus clérigos desean seguir sus pasos, deberán imitarla.

Otros nombres: Gram (orcos), la Bestia Nocturna (humanos), el Depredador Eterno (batrok).

La Guardiana, diosa de la justicia y el valor

El mundo es un lugar lleno de peligros y amenazas, donde el fuerte y el malvado abusan del débil, donde el honor es mancillado, la corrupción ahoga a la justicia y la guerra amenaza con consumirlo todo. En los momentos más oscuros, cuando todo parece perdido, la Guardiana levanta su escudo y protege al débil, interponiendo su propio cuerpo si su escudo se quiebra, hasta que el último enemigo caiga muerto. La Guardiana es una guerrera capaz que combina el valor y el honor con un talento marcial sin parangón. Una diosa que inspira a todo aquel con un corazón noble a librar una lucha sin tregua para proteger todo lo bueno que hay en Voldor. Aparece en distintos lugares y momentos de la historia de Voldor bajo diferentes nombres y aspectos, pero siempre encarnando los mismos nobles ideales.

Otros nombres: La Guardiana (humanos, mida), Karilim (enanos), Waroui (hipótidos).

La Madre Abundante, diosa de la vida y la naturaleza

La tierra, el cielo, los ríos y las montañas de Voldor engendran y permiten la vida: presas de las que alimentarse, viento para impulsar molinos y barcos, minerales a los que dar forma y cobijo ante el peligro. Todo esto y muchos más son los regalos que la Madre Abundante manda a sus hijos, tanto si la adoran como si no, para que crezcan y prosperen, y así estos la protejan a ella a su vez. La Madre Abundante es una diosa antigua y respetada que se encarga del ciclo natural de la vida, las estaciones y las maravillas de la naturaleza, famosa tanto por su generosidad como por lo veleidoso de su carácter, pues las sequías y los ataques de lobos son potestad suya, al igual que las lluvias que alimentan los campos y el nacimiento de los terneros. Sin embargo, la Madre también tiene el poder de barrer a sus enemigos mediante desastres como los diluvios o los terremotos, cada vez más frecuentes en Voldor. El arma de quienes se dedican a la Madre Abundante es el garrote, un arma sencilla y efectiva fácil de obtener de sus regalos.

Otros nombres: La Madre Abundante (centauros, arainas y humanos), Dakantae (orcos), Talema (anuros).

El Peregrino

Las razas de Voldor deben dar gracias al Peregrino por el conocimiento y la luz, luz que, al refractarse, crea toda la realidad: la vida, el mundo, el xion, el tiempo… Todo ello existe porque existe El Peregrino, y El Peregrino existe por gracia de la raza de las estrellas. Considerado lejano, omnipresente y omnímodo, El Peregrino predica sus logros con una fría autoridad sobre dioses y mortales. Si algo existe es porque él existe, de modo que no adorarlo es negarse a reconocer el origen de toda vida e inteligencia. Suele representarse como un Peregrino sentado en un trono o como un cristal de xion. Los severos clérigos de El Peregrino blanden gujas cuando luchan por su dios, que para ellos es lo mismo que luchar por Voldor. Para unos pocos mida, dedicados

al conocimiento y la tecnología, El Peregrino es el principio unificador del universo, la vida y el saber, y le dedican una veneración extraordinaria. Sin embargo, para muchos simboliza la esclavitud y opresión de tiempos pasados, y sus clérigos suelen ser tratados como opresores o enemigos.

Otros nombres: El Peregrino (humanos, elfos Bastarre), el Principio Rector (mida), el Único (morlocks).

Praxis, diosa del orden y la fuerza

Esta diosa se considera a sí misma la protectora del orden, de la civilización y de todo territorio bañado por la luz del sol, así como la destructora de las inmundas bestias que rehúyen del fulgor de Avor. Praxis, quien usualmente se representa como una acorazada luchadora con una maza de armas, promulga el dominio del fuerte sobre el débil para así protegerlo y enseñarle la senda de la fuerza. Es adorada por las culturas en conflicto con los pueblos de Vajra o que habitan territorios hostiles donde libertad es sinónimo de caos y, por tanto, de muerte. Aunque es una diosa marcial, Praxis también es una deidad urbana que considera la civilización su arma frente a la anarquía. En batalla, sus clérigos blanden mazas de armas que representan el poder justiciero del sol. Praxis es adorada por la mayoría de los hombres de La Garra, donde existen auténticos batallones dedicados a ella.

Otros nombres: Praxis (humanos y mida), Kathix (enanos), Garhuuk (dracónidos), Severidad (fórmigos).

Ssuchuq, dios de los pantanos

Adorado solo por los pueblos escamosos de sangre fría y algunos grupos criminales de humanoides mamíferos, el enigmático Ssuchuq es un dios tan ladino como sabio, dedicado a la supervivencia de sus criaturas favoritas. Sus adoradores no se ponen de acuerdo en lo relativo a su forma y temperamento: para los anuros Ssuchuq es un batracio ágil y multicolor de mirada traviesa y amante del ingenio, mientras que para los saurios se trata de un colosal cocodrilo que depreda a los enemigos de su pueblo. No son raros los conflictos entre comunidades vecinas por ver quién tiene razón. Los víperos sonríen como solo ellos pueden hacerlo al oír hablar de esas guerras de religión, pues saben que Ssuchuq es la Gran Serpiente y no un lamentable batracio o un estúpido cocodrilo. Sea como sea, todos los clérigos de Ssuchuq saben que su arma predilecta es el látigo, que representa tanto su larga lengua como su terrible cola. A lo largo de Saurania, las casas reales de hombres serpiente y hombres lagarto se disputan entre sí el honor de ser los verdaderos descendientes del gran dios Ssuchuq, lo que les daría el derecho a gobernar a todos sus hermanos de sangre fría. Los sacerdotes de Ssuchuq instigan esas intrigas palaciegas, pues saben que la discordia es una de las herramientas favoritas del dios para templar a sus fieles y convertirlos en buenos supervivientes.

Otros nombres: Ssuchuq (anuros y batrok), Gran Serpiente (víperos), Tarshura (saurios y svirfneblins).

Otros cultos

Las jóvenes razas de Voldor están viviendo, desde su nueva libertad, un periodo de efervescencia religiosa en el que incipientes formas de entender la religión pugnan entre ellas o se mezclan con aquellas heredadas del pasado. Las expresiones religiosas más exitosas de este mundo son mistéricas: en ellas los creyentes son iniciados mediante unos ritos secretos y van descubriendo más y más de su fe según los sacerdotes lo creen adecuado. Por su organización, estos cultos mistéricos son más frecuentes en las grandes ciudades de Voldor. La siguiente lista contiene solo algunos de esos casos, escogidos por su influencia o carácter paradigmático, y busca servir como introducción al rico mundo religioso de Voldor.

Cultos del xion

Entre las sociedades que habitan Vajra y aquellas más expuestas al xion y su radiación arcana es frecuente encontrar sectas que lo adoran como una expresión de divinidad y un catalizador de evolución espiritual, que frecuentemente también comporta cambios físicos. En estas sectas la adoración al xion la dirige e interpreta una casta sacerdotal, usualmente muy alterada por el mineral de la raza de las estrellas, tanto a nivel físico como mental, que busca dar sentido a sus mutaciones y no al mundo. Son sectas introspectivas que en ocasiones inician a los extranjeros en las maravillas del xion sobre su carne para guardar secretos y engrosar sus filas.

Cultos cívicos

En las grandes ciudades de Voldor, como aquellas que encontramos en los dominios fórmigos y en el interior del Imperio Mida, es común convertir las urbes en divinidades, dotadas no solo de atributos divinos, sino también de personalidad. Estas ciudades son adoradas mediante ritos mistéricos en los que los ciudadanos realizan actos de servicio y veneración que se recompensa con fragmentos de la historia de la ciudad, sus logros frente al salvajismo de más allá de sus fronteras y su relación con dioses de la civilización. Las sectas de los cultos cívicos están formadas y dirigidas por funcionarios y servidores públicos, que se consideran sacerdotes y adivinos de la voluntad de la villa.

Los Misterios Salvajes

Aunque suene extraño, los misterios salvajes no son solo exclusivos de los habitantes del yermo incivilizado, sino que en numerosas ciudades de Voldor encontramos estos cultos orientados a comprender, abrazar y ensalzar los aspectos divinos de la naturaleza, ya sea externa o interna. Cada secta de los Misterios Salvajes es un mundo, con sus propios rituales y creencias, pero suelen estar relacionadas con los aspectos más o menos benévolos de la Madre Abundante y los particularmente cruentos de la temida deidad Gram. Sus prácticas, tales como la cópula salvaje, sacrificios violentos y el consumo de sustancias psicotrópicas que alteran la conducta para reducir al fiel a un estado más próximo a su bestia interior, son consideradas escandalosas por la sensibilidad civilizada, por lo que habitualmente se realizan en secreto.

Cogitarismo

La relación entre el todopoderoso Peregrino y su reflejo oscuro Ahzek es difícil de entender, y las sociedades voldorianas apenas están empezando a desenmarañar este misterio. El cogitarismo es una de las formas más conocidas de culto dual entre estas fuerzas, según la cual el uno no puede existir sin el otro, siendo complementarios no solo para entender el mundo, sino para poder alcanzar una naturaleza espiritual sublime. Donde El Peregrino crea, Ahzek destruye; cuando Ahzek mata, El Peregrino crea vida. La vida y las experiencias son el fruto de la suma de las acciones y reacciones de estas dos fuerzas. El cogitarismo está dividido en numerosas células de fieles, cada una con sus propias creencias y formas de entender este gran enigma, en las que estos misterios se comprenden mediante experiencias que resuelvan preguntas que fueron la respuesta al enigma anterior.

Deidades celtas

Deidad	Alineamiento	Dominios sugeridos	Símbolo
Diancecht, dios de la medicina y la salud	LB	Vida	Roble cruzado y hojas de muérdago
Manannán mac Lir, dios de los océanos y las criaturas marinas	LN	Naturaleza, tempestad	Ola de agua blanca sobre fondo verde
Belenus, dios del sol, la luz y el calor	NB	Luz	Disco solar y piedras de pie
Brigantia, diosa de los ríos y el ganado	NB	Vida	Puente
Goibniu, dios de los herreros y la curación	NB	Conocimiento, vida	Mazo gigante sobre una espada
Oghma, dios del habla y la escritura	NB	Conocimiento	Pergamino desplegado
Dunatis, dios de las montañas y las cumbres	N	Naturaleza	Sol rojo oculto tras el pico de una montaña
Nuada, dios de la guerra y los guerreros	N	Guerra	Mano de plata sobre fondo negro
Silvano, dios de la naturaleza y los bosques	N	Naturaleza	Roble
Arawn, dios de la vida y la muerte	NM	Vida, muerte	Estrella negra en un fondo gris
Math Mathonwy, dios de la magia	NM	Conocimiento	Cayado
Dagda, dios del clima y los cultivos	CB	Naturaleza, engaño	Caldero burbujeante o escudo
Lug, dios de las artes, el viaje y el comercio	CN	Conocimiento, vida	Un par de manos largas
Morrigan, diosa de la batalla	CM	Guerra	Dos lanzas cruzadas

Deidades griegas

Deidad	Alineamiento	Dominios sugeridos	Símbolo
Atenea, diosa de la sabiduría y la civilización	LB	Conocimiento, guerra	Búho
Niké, diosa de la victoria	LN	Guerra	Mujer con alas
Hades, dios del inframundo	LM	Muerte	Carnero negro
Artemisa, diosa de la caza y el nacimiento	NB	Vida, naturaleza	Arco y flecha en un disco lunar
Deméter, diosa de la agricultura	NB	Vida	Cabeza de yegua
Hefesto, dios de los herreros y artesanos	NB	Conocimiento	Martillo y yunque
Hestia, diosa del hogar y la familia	NB	Vida	Fuego
Tiqué, diosa de la buena fortuna	N	Engaño	Pentagrama rojo
Zeus, dios del cielo, gobernador de los dioses	N	Tempestad	Puño lleno de rayos
Afrodita, diosa del amor y la belleza	CB	Luz	Concha
Apolo, dios de la luz, la música y la curación	CB	Conocimiento, vida, luz	Lira
Hércules, dios de la fuerza y la aventura	CB	Tempestad, guerra	Cabeza de león
Hermes, dios del viaje y el comercio	CB	Engaño	Caduceo (bastón con alas y serpientes)
Dionisio, dios de la alegría y el vino	CN	Vida	Tirso (vara decorada con una piña)
Hera, diosa del matrimonio y la intriga	CN	Engaño	Abanico de plumas de pavo real
Pan, dios de la naturaleza	CN	Naturaleza	Siringa (flauta)
Poseidón, dios del mar y los terremotos	CN	Tempestad	Tridente
Ares, dios de la guerra y la lucha	CM	Guerra	Lanza
Hécate, diosa de la magia y la luna	CM	Conocimiento, Engaño	Luna poniéndose

Deidades egipcias

Deidad	Alineamiento	Dominios sugeridos	Símbolo
Ra, dios del sol, gobernante de los dioses	LB	Vida, luz	Disco solar rodeado por una serpiente
Osiris, dios de la naturaleza y el inframundo	LB	Vida, naturaleza	Báculo y mayal
Anubis, dios del juicio y la muerte	LN	Muerte	Chacal negro
Ptah, dios de la artesanía, el conocimiento y los secretos	LN	Conocimiento	Toro
Sobek, dios del agua y los cocodrilos	LM	Naturaleza, tempestad	Cabeza de cocodrilo con cuernos y plumas
Hathor, diosa del amor, la música y la maternidad	NB	Vida, luz	Cabeza de vaca con un disco lunar
Imhotep, dios de la artesanía y la medicina	NB	Conocimiento	Pirámide escalonada
Isis, diosa de la fertilidad y la magia	NB	Conocimiento, vida	Ankh y estrella
Tot, dios del conocimiento y la sabiduría	N	Conocimiento	Ibis
Apep, dios del mal, el fuego y las serpientes	NM	Engaño	Serpiente ardiente
Bastet, diosa de los gatos y la venganza	CB	Guerra	Gato
Neftis, diosa de la muerte y el dolor	CB	Muerte	Cuernos alrededor de un disco lunar
Bes, dios de la suerte y la música	CN	Engaño	Deidad deforme
Set, dios de la oscuridad y las tormentas del desierto	CM	Muerte, tempestad, engaño	Cobra enrollada

Deidades nórdicas

Deidad	Alineamiento	Dominios sugeridos	Símbolo
Heimdall, dios de la vigilancia y la lealtad	LB	Luz, guerra	Cuerno de música
Tyr, dios del coraje y la estrategia	LN	Conocimiento, guerra	Espada
Surtur, dios de los gigantes de fuego y la guerra	LM	Guerra	Espada en llamas
Balder, dios de la belleza y la poesía	NB	Vida, luz	Cáliz de plata con gemas incrustadas
Frey, dios de la fertilidad y del sol	NB	Vida, luz	Mandoble de hielo azul
Freya, diosa de la fertilidad y el amor	NB	Vida	Halcón
Njord, dios del mar y del viento	NB	Naturaleza, tempestad	Moneda de oro
Odín, dios del conocimiento y de la guerra	NB	Conocimiento, guerra	Ojo azul
Forseti, dios de la justicia y la ley	N	Luz	Cabeza de un hombre con barba
Frigg, diosa del nacimiento y la fertilidad	N	Vida, luz	Gato
Skadi, diosa de la tierra y las montañas	N	Naturaleza	Cumbre de una montaña
Aegir, dios del mar o de las tormentas	NM	Tempestad	Fuertes olas de océano
Hel, diosa del inframundo	NM	Muerte	La cara de una mujer con un lado podrido
Odur, dios de la luz y del sol	CB	Luz	Disco solar
Sif, diosa de la guerra	CB	Guerra	Espada levantada
Thor, dios de las tormentas y el trueno	CB	Tempestad, guerra	Martillo
Hermod, dios de la suerte	CN	Engaño	Pergamino con alas
Uller, dios de la caza y el invierno	CN	Naturaleza	Espada larga
Loki, dios de los ladrones y del engaño	CM	Engaño	Llama
Thrym, dios de los gigantes de la escarcha y el frío	CM	Guerra	Hacha de dos filos blanca

Libertadores
La civilización en Voldor ha aportado seguridad y orden a un mundo salvaje en el que los poderosos reinan donde antes había anarquía. Y es entonces cuando empiezan a asomar, amparados tanto por el derecho divino como por la fuerza de las armas, nuevos tiranos que ponen en duda la libertad de los antiguos esclavos de los Peregrinos. Los cultos de libertadores son la respuesta a esta amenaza. Adoradores de la Guardiana, Ahuraz o Eurana, convierten la lucha y oposición al poder no solo en acción política, sino en religiosa, una cruzada para defender el sagrado derecho a la libertad. Estos cultos aúnan aspectos de la devoción a estas fuerzas en un conjunto sincrético cuyo dios principal es la libertad, y convierten las leyendas de los libertadores de antaño en oraciones y cada acto de lucha en una solemne ceremonia.

Panteones mitológicos
Los siguientes panteones son interpretaciones fantásticas de religiones de la antigüedad de nuestro mundo. Incluyen las deidades más adecuadas para el juego, adaptadas a las necesidades de **El Resurgir del Dragón.**

Panteón celta
Se dice que algo salvaje acecha en el corazón de todas las almas, un espacio que se estremece con el sonido de los gansos llamando a la noche, con el susurro del viento a través de los pinos, con el rojo inesperado del muérdago en el roble… Este es el espacio donde moran los dioses celtas. Surgen del riachuelo y del arroyo, su poder se intensifica con la fuerza del arce y la belleza de los bosques y del páramo abierto. Cuando el primer habitante de los bosques se atrevió a darle nombre al rostro que veía en el tronco de un árbol o la voz que balbuceaba en un arroyo, dichos dioses se obligaron a sí mismos a existir.

A veces lo dioses celtas reciben los servicios tanto de clérigos como de druidas, ya que están alineados con las fuerzas de la naturaleza que estos últimos veneran.

Panteón griego
Los dioses del Olimpo se manifiestan con el suave mecer de las olas contra las orillas y el rugido del trueno entre las cimas envueltas en nubes. Los densos bosques plagados de jabalíes y las colinas secas cubiertas de olivas evidencian su paso. Su presencia se refleja en todos los aspectos de la naturaleza y se ha hecho un lugar también dentro del corazón humano.

Panteón egipcio
Esta dinastía divina es heredera del gobierno del cosmos y del mantenimiento del principio divino de Ma'at: el orden fundamental de la verdad, la justicia y la ley que pone a dioses, faraones y hombres y mujeres normales en su lugar lógico en el universo.

El panteón egipcio se caracteriza por tener tres dioses responsables de la muerte, cada uno con diferentes alineamientos: Anubis es el dios del otro mundo, quien juzga las almas de los muertos; Set es el dios del asesinato, conocido por matar a su hermano Osiris; y Neftis es una diosa del luto.

Panteón nórdico
Donde las rocas se precipitan desde las montañas nevadas hacia los fiordos helados, donde las falúas se acercan a las playas, donde los glaciares avanzan y se retiran todos los otoños y primaveras, es tierra de vikingos, el hogar del panteón nórdico, un clima brutal que llama a una vida brutal. Dada su necesidad de saquear para conseguir comida y riqueza, es sorprendente que los mortales salieran tan bien como lo hicieron. Los poderes de los dioses nórdicos reflejan la predilección de los guerreros de la tierra por el liderazgo fuerte y la acción decisiva. Por ello, ven a sus deidades en cada curva de un río embravecido, los escuchan en el rugido del trueno y en el estruendo de los glaciares y los huelen en el humo de una casa que arde.

El panteón nórdico incluye dos familias principales: los aesir (deidades de la guerra y el destino) y los vanir (dioses de la fertilidad y la prosperidad). Estas dos familias fueron una vez enemigas, y ahora están aliadas contra sus enemigos comunes: los gigantes.

Personalizar las reglas

En este libro hemos tratado de ofrecer múltiples opciones para jugar cientos de aventuras sin sentir que el juego se está agotando. Sin embargo, al igual que ocurre con los escenarios de campaña, tarde o temprano un grupo de juego se plantea crear un nuevo elemento de juego, sea una raza, un conjuro o un monstruo. Esto es una forma de revitalizar la mesa de juego y mostrar aspectos nuevos del juego, por lo que os animamos a hacerlo. Sin embargo, es recomendable considerar algunos aspectos que resaltamos a continuación.

Crear razas

En este libro ofrecemos una amplia variedad de razas para facilitar el desarrollo de ambientaciones que puedan utilizar variantes de las mismas, pero, si a pesar de ello echas en falta alguna raza y quieres crear una propia, lo mejor es coger la que más se parezca a la que quieres conseguir y empezar a modificar a partir de ahí. Es importante que observes las diversas ventajas que ofrece una raza, porque nuestra intención es que las diferentes razas estén equilibradas entre sí. Por ejemplo, los elfos reciben 2 puntos en Destreza, pero los enanos los reciben en Constitución. Esto refleja la predisposición de una raza para determinadas tareas, pero a nivel de reglas ambas razas están recibiendo la misma modificación.

Crear clases

Crear una clase de personaje es algo más delicado que crear una raza y por ello desaconsejamos hacerlo y, en su

lugar, desarrollar especializaciones. En un determinado punto de la progresión de una clase, esta recibe una serie de capacidades que se detallan al final de la misma, como la escuela de evocación de los magos o el ladrón dentro de los pícaros. Es posible coger esa especialización y tomarla como modelo para crear variantes, dando otras capacidades equivalentes en los mismos niveles que en la clase original.

Crear criaturas

Al igual que ocurre con las razas y las clases, puedes crear tus propias criaturas a partir de las que presentamos en el capítulo 8 de este libro. En general es fácil coger una criatura conocida, como un lobo, y retocarla para que tenga alas o que en lugar de ser carnívoro sea herbívoro. Sin embargo, si alteras sus capacidades ofensivas, defensivas, sus puntos de golpe o el daño que provoca, deberás asegurarte que eso no afecte a su valor de desafío. En caso de que modifiques alguno de esos valores, te recomendamos que hagas un cambio en otro de ellos para mantener el equilibrio o que incrementes el valor de desafío. Para ello, usa como referencia la tabla de estadísticas de criaturas según su valor de desafío.

Crear conjuros

Las opciones que ofrecen los conjuros son inabarcables, pero podemos ofrecer unas guías sobre su creación:

- Los conjuros no pueden resolverlo todo. De hecho, normalmente un conjuro que realice algo útil (como flotar para salvar una trampa) tendrá un nivel de conjuro superior al que necesitaría un personaje bien entrenado para hacerlo por sí mismo. Esto evita que los lanzadores de conjuros se conviertan en los únicos protagonistas de la aventura.
- Cuanto mayor es la duración del conjuro, menos potente es el efecto.
- Cuanto más poderoso es el conjuro, más restricciones tiene. Por ejemplo, un conjuro que requiera tocar a un enemigo hará más daño que otro de mismo nivel que solamente requieren mirarlo.
- Los conjuros que afectan a un personaje o criatura de forma negativa normalmente le ofrecen la posibilidad de hacer una tirada de salvación para evitar sus efectos. Si el conjuro es poderoso, le puede provocar un efecto menor de todas formas.
- Cuando crees conjuros que hacen o curan daño, calcula el daño tomando como referencia la tabla de daño por conjuros. Ten en cuenta que ese daño puede ser menor si el conjuro tiene un efecto adicional o mayor si tiene alguna limitación (por ejemplo, solo daña a criaturas de determinado alineamiento).

Daño por conjuros

Nivel de conjuro	Un único objetivo	Varios objetivos
Truco	1d10	1d6
1	2d10	2d6
2	3d10	4d6
3	5d10	6d6
4	6d10	7d6
5	8d10	8d6
6	10d10	11d6
7	11d10	12d6
8	12d10	13d6
9	15d10	14d6



Estadísticas de criaturas según su valor de desafío

		Valores defensivos		Valores ofensivos		
Valor de desafío	Modificador de competencia	Clase de Armadura	Puntos de golpe	Modificador de ataque	Daño por asalto	Tirada de salvación
0	+2	≤13	1-6	≤+3	0-1	≤13
1/8	+2	13	7-35	+3	2-3	13
1/4	+2	13	36-49	+3	4-5	13
1/2	+2	13	50-70	+3	6-8	13
1	+2	13	71-85	+3	9-14	13
2	+2	13	86-100	+3	15-20	13
3	+2	13	101-115	+4	21-26	13
4	+2	14	116-130	+5	27-32	14
5	+3	15	131-145	+6	33-38	15
6	+3	15	146-160	+6	39-44	15
7	+3	15	161-175	+6	45-50	15
8	+3	16	176-190	+7	51-56	16
9	+4	16	191-205	+7	57-62	16
10	+4	17	206-220	+7	63-68	16
11	+4	17	221-235	+8	69-74	17
12	+4	17	236-250	+8	75-80	17
13	+5	18	251-265	+8	81-86	18
14	+5	18	266-280	+8	87-92	18
15	+5	18	281-295	+8	93-98	18
16	+5	18	296-310	+9	99-104	18
17	+6	19	311-325	+10	105-110	19
18	+6	19	326-340	+10	111-116	19
19	+6	19	341-355	+10	117-122	19
20	+6	19	356-400	+10	123-140	19
21	+7	19	401-445	+11	141-151	20
22	+7	19	446-490	+11	159-176	20
23	+7	19	491-535	+11	177-194	20
24	+7	19	536-580	+12	195-212	21
25	+8	19	581-625	+12	213-230	21
26	+8	19	626-670	+12	231-248	21
27	+8	19	671-715	+13	249-266	22
28	+8	19	716-760	+13	267-284	22
29	+9	19	761-805	+13	285-302	22
30	+9	19	806-850	+14	303-320	23

Crear objetos mágicos

Los objetos mágicos son de dos tipos: los que replican un conjuro o los que ofrecen un modificador a las tiradas. De la misma forma que con los conjuros, resulta difícil establecer unas reglas de creación, pero sí podemos establecer unas guías que ayuden a introducirlos en juego:

- Cuánto más poderoso es el objeto mágico, más raro, difícil de conseguir y valioso es.
- Los objetos mágicos que dan modificadores a las tiradas suelen ofrecer valores desde +1 (los objetos mágicos más comunes, dentro de todo lo común que puede ser un objeto mágico) hasta +4 (los objetos legendarios, que seguramente tienen un nombre propio y son bien conocidos por las leyendas). Ese modificador puede aplicarse: (1) al ataque y al daño, (2) a las tiradas de salvación, (3) a las tiradas de habilidad, (4) a dos o más de las opciones anteriores.
- El poder de un objeto mágico que lanza conjuros puede medirse como el nivel máximo de conjuros que es capaz de lanzar. Un objeto mágico común lanza conjuros de niveles 1-3; un objeto mágico raro, de niveles 4-6, y objetos extraordinariamente raros, de niveles 7-8. Un objeto mágico legendario, como no hay otro igual en el mundo de juego, seguramente lance conjuros de nivel 9.
- El poder de un objeto mágico que lanza conjuros también puede expresarse en la cantidad de usos diarios que tiene. Un objeto común seguramente tenga un único uso diario, pero cuanto mayor sea el poder del objeto, más usos diarios tendrá. Ten en cuenta eso al estimar el poder del objeto, ya que puede ser un objeto más útil una varita capaz de lanzar tres conjuros de curar heridas leves al día que una que solamente lanza un conjuro de curar heridas moderadas al día.



Tomar prestado

El Resurgir del Dragón es un juego desarrollado a partir de la licencia *Open Game License* u OGL. La OGL es una licencia de uso abierta que te permite usar las reglas de otros juegos de rol en este. Pero ¿qué utilidad tiene esto para un jugador de rol? ¡Muchísima! En un juego como **El Resurgir del Dragón,** en el que hay numerosas aplicaciones de reglas (creación de nuevas razas, variaciones sobre las clases, monstruos), la OGL permite coger otros manuales desarrollados para otras ambientaciones y usarlos directamente en tus partidas (o, en el peor de los casos, adaptarlos fácilmente). Por ejemplo, si existe otro juego que utilice esta licencia centrado en piratas y tú quieres incorporar a tus partidas sus clases de personaje centradas en la piratería, podrías hacerlo sin más dificultad. Esa es la ventaja que ofrece la licencia OGL.

Para asegurarte de que otros libros son compatibles con **El Resurgir del Dragón,** debes comprobar que el manual que vas a emplear se basa en las reglas descritas en el llamado *System Reference Document 5.1* («SRD 5.1»), dado que existen otros documentos similares basados en otros sistemas de reglas para juegos de rol. Si tienes dudas, consulta las páginas finales del libro y busca una página en inglés titulada *Open Game License* (página 491) y comprueba que aparece la siguiente referencia:

> System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Así pues, si quieres expandir la experiencia de juego de **El Resurgir del Dragón** pero no quieres perder tiempo desarrollando tú mismo ese material, aprovecha la licencia OGL para incorporar todo lo que quieras de otros libros a tus partidas.



Capítulo ocho

Adversarios



En este capítulo descubrirás...

- Cómo son los principales personajes no jugadores que pueden encontrarse en una aventura y cuáles son sus rasgos de juego.
- Cómo son los animales que pueden aparecer en una aventura y cuáles son sus rasgos de juego.
- Cómo son las criaturas a la que los personajes jugadores pueden enfrentarse en sus aventuras y cuáles son sus rasgos de juego.

Es inevitable que en una aventura los personajes jugadores acaben interactuando con otras criaturas interpretadas por el director de juego. Cuando el fin de esas criaturas es proporcionar información o, sencillamente, dar algo de color a la ambientación, seguramente sea suficiente con pensar quiénes son y qué hacen ahí. Sin embargo, en ocasiones estas criaturas serán adversarios de los personajes jugadores, y es ahí donde este capítulo resulta útil.

Dividido en tres grandes partes, en este capítulo ofrecemos un listado de personajes no jugadores estándares que puedes personalizar rápidamente, rasgos de juego de los animales más típicos y, por último, un completo listado de criaturas fantásticas que enfrentar a los personajes jugadores. Es en estas últimas donde el director de juego puede incorporar un cariz más creativo, bien sea imaginando más detalles sobre esas criaturas y cómo encajan en su escenario de campaña (por ejemplo, ¿existe una región de Voldor en la que habiten los basiliscos? ¿Cuántos huevos pone un dragón? ¿Existe una energía mística que crea no muertos o estos surgen como consecuencia de una maldición?) o usándolos como modelo para crear las suyas propias. En cualquier caso, este es un capítulo al que todo director de juego regresa con frecuencia.

Creación de adversarios

Al igual que los personajes jugadores, las demás criaturas de Voldor tienen una serie de rasgos que detallamos a continuación.

Bloque de estadísticas

Tamaño

Un monstruo puede ser Diminuto, Pequeño, Mediano, Grande, Enorme o Gargantuesco. La tabla de categoría de tamaños muestra en cuánto espacio puede actuar de manera efectiva una criatura de un tamaño en particular. Ve al capítulo «Combate» para más información sobre el tamaño de las criaturas y el espacio (página 176).

Categorías de tamaño

Tamaño	Espacio	Ejemplos
Diminuto	2,5 por 2,5 pies	Diablillo, duende
Pequeño	5 por 5 pies	Rata gigante, trasgo
Mediano	5 por 5 pies	Orco, hombre lobo
Grande	10 por 10 pies	Hipogrifo, ogro
Enorme	15 por 15 pies	Gigante de fuego, ent
Gargantuesco	20 por 20 pies o más	Kraken, gusano púrpura

Tipo

El tipo de monstruo indica su naturaleza fundamental. Algunos conjuros, objetos mágicos, rasgos de clase y otros efectos del juego interactúan de forma especial con las criaturas de un tipo en particular. Por ejemplo, una *flecha asesina de dragones* inflige daño adicional no solo a los dragones, sino también a otras criaturas de tipo dragón, como las tortugas dragón y los dracos. El juego incluye los siguientes tipos de monstruos.

Aberraciones. Seres completamente alienígenas, muchos de ellos con capacidades mágicas innatas que surgen de su mente alienígena en lugar de hacerlo de las fuerzas místicas del mundo. Las aberraciones por excelencia son el abolez, el contemplador, el azotamentes y el slaad.

Bestias. Criaturas no humanoides que conforman una parte natural de la ecología fantástica. Algunas de ellas tienen poderes mágicos, pero la mayoría no son inteligentes y carecen de lenguaje o sociedad. Las bestias incluyen todas las variedades de animales normales, sus versiones gigantes y los dinosaurios.

Celestiales. Criaturas nativas de los Planos Superiores. Muchos de ellos son sirvientes de deidades que ejercen como mensajeros o agentes en el reino mortal y a través de los planos. Los celestiales son buenos por naturaleza, por lo que el celestial que se aleja de un alineamiento bueno es una rareza horripilante. Los celestiales incluyen los ángeles, los couatls y los pegasos.

Cienos. Criaturas gelatinosas que rara vez tienen una forma fija. Son principalmente subterráneos, viven en cuevas y dungeons y se alimenta de desechos, carroña o criaturas tan desafortunadas como para cruzarse en su camino. Los cienos grises y los cubos gelatinosos se encuentran entre los cienos más reconocibles.

Constructos. Criaturas que se crean, no nacen. Algunos están programados para seguir un conjunto de instrucciones simples, mientras que otros están imbuidos con inteligencia y son capaces de pensar por sí mismos. El gólem es el constructo icónico. Muchas criaturas nativas del plano exterior de Mechanus, como los modron, son constructos a los que la voluntad de criaturas más poderosas les ha dado forma a partir de materias primas de su plano.

Modificar criaturas

A pesar de la versátil colección de monstruos que ofrece este libro, podrías quedarte bloqueado a la hora de encontrar la criatura perfecta para una parte de la aventura. No dudes en modificar cualquier criatura existente para convertirla en algo que te sea más útil, quizás tomando prestado un par de rasgos de un monstruo diferente o usando una variante o una plantilla, como la del semidragón (página 466). Recuerda que modificar un monstruo, incluso cuando le aplicas una plantilla, puede cambiar su valor de desafío.

Dragones. Grandes criaturas reptilianas de origen antiguo y un poder tremendo. Los verdaderos dragones, incluyendo los dragones metálicos buenos y los dragones cromáticos malos, son muy inteligentes y tienen magia innata. En esta categoría también entran criaturas emparentadas con los verdaderos dragones, pero menos poderosas, menos inteligentes y menos mágicas, como los dracos o los pseudodragones.

Elementales. Criaturas nativas de los planos elementales. Algunas son poco más que masas animadas de sus respectivos elementos, como las criaturas simplemente llamadas «elementales». Otras tienen formas biológicas infundidas con energía elemental. Los genios, incluyendo los djinnis y los ifritis, conforman las civilizaciones más importantes de los planos elementales. Otras criaturas elementales son los azer y los acechadores invisibles.

Fatas. Criaturas mágicas vinculadas a las fuerzas de la naturaleza. Viven en arboledas oscuras y bosques brumosos. En algunos mundos, están muy ligadas al reino de las hadas. Algunas se encuentran en los Planos Exteriores, particularmente en los planos de Arbórea y las Tierras de las Bestias. Las fatas incluyen las dríades, las pixies y los sátiros.

Gigantes. Seres que sobrepasan en estatura a los humanos y a los de su tipo. Tienen forma humana, aunque algunos tienen varias cabezas (ettins) o deformidades (fomorianos). Las seis variedades de gigantes verdaderos son: gigantes de las colinas, gigantes de piedra, gigantes de escarcha, gigantes de fuego, gigantes de las nubes y gigantes de la tormenta. Aparte de estos, criaturas como los ogros y los trolls también son gigantes.

Humanoides. Los principales pueblos de una ambientación de fantasía, tanto civilizados como salvajes, que incluyen a los humanos y una tremenda variedad de otras especies. Tienen lenguaje y cultura, forma bípeda y, algunos, capacidades mágicas innatas (aunque la mayoría pueden aprender por su cuenta a lanzar conjuros). Las razas más comunes de humanoides son las más adecuadas como personajes jugadores: humanos, enanos, elfos y medianos. Casi tan numerosas pero mucho más salvajes y, por lo general, malignas son las razas trasgoides (trasgos, grandes trasgos y osgos), orcos, gnolls, salamandrianos y kóbolds.

Infernales. Criaturas malignas nativas de los Planos Interiores. Algunos son sirvientes de deidades, pero la mayoría trabajan bajo el mando de archidemonios y príncipes demonio. Los magos y los sacerdotes malignos suelen convocar infernales al mundo material para que los obedezcan. Si un celestial maligno es una rareza, un infernal bueno es prácticamente inconcebible. Los infernales incluyen demonios, diablos, sabuesos infernales, rakshasa y yugoloths.

Monstruosidades. Monstruos en el sentido más estricto: criaturas aterradoras que no son normales, ni siquiera naturales, y casi nunca bondadosas. Algunos son el resultado de experimentos mágicos fallidos (como los osos lechuza) y otros son producto de terribles maldiciones (como los minotauros y yuan-tis). Desafían la categorización y sirven como un cajón de sastre para aquellas criaturas que no encajan en otro tipo.

No muertos. Criaturas vivas llevadas a un estado de no muerte a través de la práctica de magia nigromántica o de alguna maldición sacrílega. Los no muertos incluyen cadáveres andantes, como vampiros y zombis, así como espíritus sin cuerpo, como los fantasmas y los espectros.

Plantas. En este contexto son criaturas vegetales, no la flora normal. La mayoría de ellas pueden desplazarse y algunas son carnívoras. Las plantas por excelencia son la broza movediza y el ent. Las criaturas hongos, como la espora de gas o el micónido, también se incluyen en esta categoría.

Etiquetas

Además de su tipo, un monstruo puede tener entre paréntesis una o más etiquetas, que indican una categorización adicional. Por ejemplo, un orco tiene el tipo *humanoide (orco).* Las etiquetas no tienen reglas por sí mismas, pero algunos elementos del juego, como los objetos mágicos, pueden hacer referencia a ellas. Por ejemplo, una lanza que es especialmente efectiva combatiendo demonios funcionará contra cualquier monstruo que tenga la etiqueta «demonio».

Alineamiento

El alineamiento de un monstruo indica su predisposición y comportamiento en una situación de interpretación o de combate. Por ejemplo, un monstruo caótico maligno probablemente no atienda a razones y ataque a los personajes que se encuentren a la vista, mientras que uno neutral puede estar dispuesto a negociar. En la página 122 encontrarás las descripciones de los alineamientos.

El alineamiento que se indica en el bloque de estadísticas de un monstruo es el alineamiento por defecto; no dudes en cambiarlo para que encaje con las necesidades de tu campaña. Si quieres un dragón verde bueno o un gigante de la tormenta maligno, nada te lo impide.

Algunas criaturas pueden tener **cualquier alineamiento.** En otras palabras, tú eres quien lo elije. La entrada de alineamiento de algunos monstruos indica una tendencia o una aversión hacia la ley, el caos, el bien o el mal. Por ejemplo, un berserker puede ser de cualquier alineamiento caótico (caótico bueno, caótico neutral o caótico maligno), como corresponde a su naturaleza salvaje.

Algunas criaturas con poca inteligencia no entienden la ley y el caos, el bien y el mal. No hacen elecciones morales o éticas, sino que actúan por instinto. Estas criaturas son **no alineadas,** lo cual significa que no tienen alineamiento.

Clase de Armadura

Un monstruo que lleva una armadura o un escudo tiene una Clase de Armadura (CA) que tiene en cuenta su armadura, escudo y Destreza. Si no, la CA de un monstruo se basa en su modificador por Destreza y su armadura natural, si la tiene. Si un monstruo tiene armadura natural, lleva armadura o lleva un escudo, se indica entre paréntesis después de su valor de CA.

Puntos de golpe

Normalmente un monstruo muere o es destruido cuando sus puntos de golpe se reducen a 0. Para más información sobre los puntos de golpe, consulta la página 179.

Los puntos de golpe de un monstruo se presentan como un número de dados y como un número de media. Por ejemplo, un monstruo con 2d8 puntos de golpe tiene 9 puntos de golpe de media (2×4,5). El tamaño de un monstruo determina el dado que se usa para calcular sus puntos de golpe, como se muestra en la tabla de dados de golpe por tamaño.

Dados de golpe por tamaño

Tamaño del monstruo	Dado de golpe	Media de PG por dado
Diminuto	d4	2,5
Pequeño	d6	3,5
Mediano	d8	4,5
Grande	d10	5,5
Enorme	d12	6,5
Gargantuesco	d20	10,5

El modificador por Constitución de un monstruo también afecta al número de puntos de golpe que tiene. El modificador por Constitución se multiplica por el número de dados de golpe que tenga, y el resultado se suma a los puntos de golpe. Por ejemplo, si un monstruo tiene Constitución 12 (+1) y 2d8 dados de golpe, tiene 2d8+2 puntos de golpe (una media de 11).

Velocidad

La velocidad de un monstruo indica lo lejos que se puede mover durante su turno. Para más información sobre la velocidad, consulta la página 175.

Todas las criaturas tienen una velocidad caminando, que simplemente recibe el nombre de velocidad del monstruo. Las criaturas que no tienen una forma de locomoción basada en el suelo tienen una velocidad caminando de 0 pies.

Algunas criaturas tienen, además, uno o más de los siguientes modos de movimiento.

Escalar. Un monstruo que tiene una velocidad escalando puede usar todo su movimiento o parte de él para moverse por superficies verticales. No necesita gastar movimiento adicional.

Excavar. Un monstruo que tiene una velocidad excavando puede usarla para moverse a través de la arena, la tierra, el barro o el hielo. Un monstruo no puede excavar a través de la roca sólida a menos que tenga un rasgo especial que se lo permita.

Nadar. Un monstruo que tiene una velocidad nadando no necesita gastar movimiento adicional para nadar.

Volar. Un monstruo que tiene una velocidad volando puede usar todo su movimiento o parte de él para volar. Algunos monstruos tienen la capacidad de planear, lo que dificulta que se caigan en el aire (como se explica en las reglas de volar de la página 176). Si muere, deja de planear.

Puntuaciones de características

Todos los monstruos tienen seis puntuaciones de características (Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma) y sus modificadores correspondientes. Para más información sobre las puntuaciones de característica y cómo se utilizan en el juego, ve a la página 132.

Tiradas de salvación

La entrada de tiradas de salvación está reservada para criaturas que son expertas resistiendo ciertos tipos de efectos. Por ejemplo, una criatura a la que no se puede hechizar o asustar con facilidad puede tener un bonificador a sus tiradas de salvación. La mayoría de las criaturas no tienen bonificadores especiales a las tiradas de salvación, en tal caso, esta sección no se incluye.

Este bonificador es la suma del modificador por característica relevante y el bonificador por competencia, el cual viene determinado por su valor de desafío (como se indica en la tabla de bonificadores por competencia según valor de desafío).

Bonificadores por competencia según valor de desafío

Desafío	Bonificador por competencia
0	+2
1/8	+2
1/4	+2
1/2	+2
1	+2
2	+2
3	+2
4	+2
5	+3
6	+3
7	+3
8	+3
9	+4
10	+4
11	+4
12	+4
13	+5
14	+5
15	+5
16	+5
17	+6
18	+6
19	+6
20	+6
21	+7
22	+7
23	+7
24	+7
25	+8
26	+8
27	+8
28	+8
29	+9
30	+9

Habilidades

La entrada de habilidades está reservada para monstruos que tienen competencia en una habilidad o en más. Por ejemplo, un monstruo que es muy perspicaz y sigiloso puede tener bonificadores a las pruebas de Sabiduría (Percepción) o Destreza (Sigilo).

Un bonificador a la habilidad es la suma de los modificadores por característica de un monstruo y su bonificador por competencia, el cual viene determinado por su valor de desafío (como se indica en la tabla de bonificadores por competencia según valor de desafío). También pueden aplicarse otros modificadores: por ejemplo, un monstruo puede tener un bonificador más alto de lo esperado (normalmente el doble de su bonificador por competencia) para representar una pericia mayor.

Vulnerabilidades, resistencias e inmunidades

Algunas criaturas tienen vulnerabilidad, resistencia o inmunidad a ciertos tipos de daño. Otras son resistentes o inmunes al daño de ataques no mágicos (un ataque mágico es un ataque que se realiza mediante un conjuro, un objeto mágico u otra fuente de magia). Además, algunas son inmunes a ciertos estados.

Sentidos

La entrada de sentidos indica la puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de un monstruo, así como cualquier sentido especial que pueda tener de los descritos a continuación.

Vista ciega

Un monstruo con vista ciega puede percibir lo que lo rodea en un radio determinado sin basarse en la vista. Las criaturas sin ojos, como los grimórlocks o los cienos grises, suelen tener este sentido especial, al igual que las criaturas con ecolocalización o sentidos agudizados, como los murciélagos y los dragones.

Si un monstruo es ciego de manera natural, junto a este efecto se indica entre paréntesis el radio de su vista ciega, que determina el alcance máximo de su percepción.

Visión en la oscuridad

Un monstruo con visión en la oscuridad puede ver en penumbra como si hubiera luz brillante y en la oscuridad como si estuviera en penumbra, siempre dentro de un radio específico. No puede discernir colores en la oscuridad, solo tonos de gris. Muchas criaturas que viven en el subsuelo tienen este sentido especial.

Sentido de la vibración

Un monstruo con sentido de la vibración puede detectar y señalar el origen de una vibración dentro de un radio específico, siempre que el monstruo y la fuente de las vibraciones estén en contacto con el mismo suelo o sustancia. El sentido de la vibración no se puede usar para detectar criaturas voladoras o incorpóreas. Muchas criaturas excavadoras, como los ankhegs o las moles sombrías, tienen este sentido especial.

Vista verdadera

Un monstruo con vista verdadera puede, dentro de un alcance específico, ver en la oscuridad normal y mágica, ver criaturas y objetos invisibles, detectar automáticamente ilusiones visuales y superar automáticamente tiradas de salvación contra ellas, así como percibir la forma original de un cambiaformas o de una criatura que ha sido transformada mediante magia. Además, el monstruo puede ver en el Plano Etéreo dentro del mismo alcance.

Idiomas

Los idiomas que un monstruo puede hablar se indican en orden alfabético. Algunas veces un monstruo puede entender un idioma pero no puede hablar, cosa que también se indica en la entrada. Un guion (-) indica que una criatura no habla ni entiende ningún idioma.

Telepatía

La telepatía es una capacidad mágica que permite que un monstruo se comunique mentalmente con otra criatura dentro de un alcance específico. No es necesario que la criatura contactada comparta un idioma con el monstruo para comunicarse con él de este modo, pero debe ser capaz de entender al menos un idioma. Una criatura sin telepatía puede recibir y responder a los mensajes telepáticos, pero no puede ni iniciar ni terminar una conversación telepática.

Un monstruo telepático no necesita ver a la criatura contactada y puede terminar el contacto en cualquier momento. El contacto se rompe en cuanto las dos criaturas dejen de estar dentro del alcance de la otra o si el monstruo telepático contacta a otra criatura diferente. Un monstruo telepático puede iniciar y terminar una conversación telepática sin gastar una acción. Cualquier contacto telepático se termina si el monstruo queda incapacitado, y no puede iniciar contacto en este estado.

Una criatura dentro del área del conjuro *Campo antimagia* o en cualquier otro lugar donde no funcione la magia no puede enviar ni recibir mensajes telepáticos.

Desafío

El valor de desafío de un monstruo indica la amenaza que supone. Un grupo de cuatro aventureros equipados adecuadamente y bien descansados debería ser capaz de derrotar a un monstruo que tenga un valor de desafío igual a su nivel sin sufrir ninguna muerte. Por ejemplo, un grupo de cuatro personajes de nivel 3 debería encontrarse con un monstruo que tenga un valor de desafío de 3 para que sea un reto que merezca la pena, pero no letal.

Los monstruos que son mucho más débiles que los personajes de nivel 1 tienen un valor de desafío inferior a 1. Los monstruos con un valor de desafío de 0 son insignificantes, salvo en grandes números; los que no tienen ataques efectivos no proporcionan puntos de experiencia, mientras que los que tienen ataques proporcionan 10 PX cada uno.

Algunos monstruos suponen un desafío mayor que el que normalmente puede manejar un grupo normal de nivel 20. Estos monstruos tienen un valor de desafío de 21 o más y están diseñados para poner a prueba las habilidades de los personajes.

Puntos de experiencia

El número de puntos de experiencia (PX) que otorga un monstruo se basa en su valor de desafío. Normalmente, se consiguen PX cuando se derrota al monstruo, aunque el director de juego también puede concederlos al neutralizar de algún otro modo la amenaza que ha supuesto un monstruo.

A menos que se indique lo contrario, un monstruo convocado por un conjuro o por otra capacidad mágica otorga los PX que se indican en su bloque de estadísticas.

Puntos de experiencia por valor de desafío

Desafío	PX
0	0 o 10
1/8	25
1/4	50
1/2	100
1	200
2	450
3	700
4	1100
5	1800
6	2300
7	2900
8	3900
9	5000
10	5900
11	7200
12	8400
13	10 000
14	11 500
15	13 000
16	15 000
17	18 000
18	20 000
19	22 000
20	25 000
21	33 000
22	41 000
23	50 000
24	62 000
25	75 000
26	90 000
27	105 000
28	120 000
29	135 000
30	155 000

Rasgos especiales

Los rasgos especiales, que aparecen después del valor de desafío del monstruo pero antes de cualquier acción o reacción, son características que pueden ser relevantes en un encuentro y que requieren alguna explicación.

Lanzamiento de conjuros innato

Un monstruo con la capacidad innata de lanzar conjuros tiene el rasgo especial «Lanzamiento de conjuros innato». A menos que se indique lo contrario, un conjuro innato de nivel 1 o superior siempre se lanza a su mínimo nivel posible. Si un monstruo tiene un truco que depende de su nivel y no se da ninguno, usa su valor de desafío.

Un conjuro innato puede tener reglas o restricciones especiales. Por ejemplo, un mago drow puede tener innato el conjuro *Levitar*, pero el conjuro tiene la restricción «solo a sí mismo», lo cual significa que el conjuro solo afecta al mago drow.

Los conjuros innatos de un monstruo no se pueden intercambiar por otros conjuros. Si estos conjuros no requieren tiradas de ataque, no se especifica bonificador al ataque.

Lanzamiento de conjuros

Un monstruo con el rasgo especial «Lanzamiento de conjuros» tiene un nivel de lanzador de conjuros y espacios de conjuros de nivel 1 o superior. El nivel de lanzador de conjuros también se usa para los trucos incluidos en el rasgo. En la página 185 se explica cómo lanzar conjuros.

El monstruo tiene una lista de conjuros conocidos o preparados de una clase específica. Esta lista también puede incluir conjuros de un rasgo de esa clase, como el rasgo *Dominio divino* del clérigo o *Círculo druídico* del druida. Se considera que el monstruo es un miembro de esa clase cuando está sintonizado o usando un objeto mágico que requiere ser miembro de una clase o tener acceso a su lista de conjuros.

Un monstruo puede lanzar un conjuro de su lista a un nivel superior si tiene el espacio de conjuro para hacerlo. Por ejemplo, un mago drow con el conjuro *Bola de fuego* de nivel 3 puede lanzarlo a nivel 5 usando uno de sus espacios de conjuro de nivel 5.

Puedes cambiar los conjuros que un monstruo conoce o tiene preparados por cualquier conjuro del mismo nivel y de la misma lista de conjuros. En este caso, puedes hacer que el monstruo sea una amenaza mayor o menor de lo que sugiere su valor de desafío.

Psiónica

Un monstruo que lanza conjuros usando solo el poder de su mente tiene la etiqueta «psiónica» añadida a su rasgo especial de «Lanzamiento de conjuros» o «Lanzamiento de conjuros innato». Esta etiqueta no tiene reglas especiales por sí misma, pero otras partes del juego pueden referirse a ella. Un monstruo con esta etiqueta normalmente no requiere ningún componente para lanzar sus conjuros.

Acciones

Cuando un monstruo realiza su acción, puede elegir una de las de la sección de acciones de su bloque de estadísticas o usar una de las acciones disponibles para todas las criaturas, como la acción de esprintar o esconderse, como se describe en la página 176.

Ataques cuerpo a cuerpo y a distancia

Las acciones más comunes que un monstruo puede realizar en combate son los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia. Pueden ser ataques de conjuro o de arma, donde «arma» puede ser un objeto fabricado o un arma natural, como una garra o las púas de la cola. Para más información sobre los diferentes tipos de ataque, consulta la página 177.

Criatura u objetivo. El objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia normalmente es una criatura o un objetivo, la diferencia es que un objetivo puede ser también un objeto.

Impacto. Cualquier daño infligido u otros efectos que ocurran como resultado de un ataque que impacta a un objetivo se describen después de la entrada «Impacto». Tienes la opción de escoger el daño medio o tirar el daño, por eso se indican ambas opciones.

Fallo. Si un ataque tiene un efecto que ocurre cuando se falla, dicha información aparece en la entrada «Fallo».

Multiataque
Una criatura puede hacer varios ataques durante su turno con la acción *Multiataque.* Esta acción no se puede usar al realizar un ataque de oportunidad; este debe ser un único ataque cuerpo a cuerpo.

Munición
Los monstruos llevan la munición suficiente para realizar sus ataques a distancia. Puedes asumir que un monstruo tiene 2d4 unidades de munición para un ataque de arma arrojadiza y 2d10 para un arma de proyectil, como el que se realiza con un arco o una ballesta.

Reacciones
Si un monstruo puede hacer algo especial como reacción, dicha información se indica aquí. Si una criatura no tiene reacción especial, esta sección no se incluye.

Uso limitado
Algunas capacidades especiales tienen restricciones al número de veces que se pueden usar.

x/día. Esto significa que el monstruo puede usar la capacidad especial x número de veces y luego debe terminar un descanso prolongado para recuperar los usos gastados. Por ejemplo, «1/día» significa que el monstruo puede usar la capacidad especial una vez y que debe terminar un descanso prolongado para volver a usarla.

Recarga x-y. Significa que un monstruo puede usar una capacidad especial una vez y que después esta tiene una probabilidad aleatoria de recargarse durante la siguiente ronda de combate. Al principio de cada uno de los turnos del monstruo, tira 1d6. Si el resultado es uno de los números de la anotación de recarga, el monstruo recupera el uso de la capacidad especial. La capacidad también se recarga cuando el monstruo termina un descaso prolongado o breve. Por ejemplo, «recarga 5-6» significa que un monstruo puede usar una capacidad especial una vez. Luego, al principio de su turno, el monstruo recupera la capacidad si saca un 5 o un 6 en 1d6.

Recarga después de un descanso prolongado o breve. Significa que un monstruo puede usar una capacidad especial una vez y luego debe terminar un descanso prolongado o breve para volverla a usar.

Equipo
En el bloque de estadísticas rara vez se menciona el equipo, salvo para referirse a la armadura y a las armas de un monstruo. Se supone que una criatura que normalmente lleva ropas, como un humanoide, va vestida adecuadamente.

Eres libre de equipar a los monstruos con equipo o baratijas adicionales y de decidir qué se puede recuperar de ello después de que el monstruo muera y si aún se puede utilizar. Es raro que se pueda usar una armadura magullada que se construyó para un monstruo, por ejemplo.

Si un monstruo lanzador de conjuros necesita componentes para sus conjuros, asume que tiene los necesarios para los conjuros que aparecen en su bloque de estadísticas.

Criaturas legendarias
Una criatura legendaria puede hacer cosas que una criatura normal no puede, como acciones especiales fuera de su turno o tener una influencia mágica en varias millas a la redonda. Si una criatura asume la forma de una criatura legendaria, como, por ejemplo, mediante un conjuro, no consigue las acciones de la forma legendaria, sus acciones de guarida ni sus efectos regionales.

Acciones legendarias
Una criatura legendaria puede realizar un cierto número de acciones especiales, que reciben el nombre de acciones legendarias, fuera de su turno. Solo se puede usar una acción legendaria a la vez y solo al final del turno de otra criatura. La criatura recupera sus acciones legendarias gastadas al principio de su turno. Puede abstenerse de usarlas y no puede usarlas mientras esté incapacitada o sea incapaz de realizar acciones. Si está sorprendida, no puede usarlas hasta después de su primer turno de combate.

La guarida de una criatura legendaria
En el bloque de estadísticas de una criatura legendaria puede haber una entrada que describa su morada y los efectos especiales que provoca mientras se encuentre en ella, ya sea actuando a voluntad o simplemente por estar presente. Tales entradas solo se aplican a las criaturas legendarias que pasan bastante tiempo en sus guaridas.

Acciones de guarida
Si una criatura legendaria tiene acciones de guarida, puede recurrir a ellas para utilizar el ambiente mágico de su guarida. Se considera que la iniciativa de estas acciones es 20 (pierde en caso de empate) y solo se puede usar a la vez. La criatura no puede hacerlo mientras esté incapacitada o mientras no pueda realizar acciones. Si está sorprendida, no puede usar una acción de guarida hasta después de su primer turno de combate.

Efectos regionales
La mera presencia de una criatura legendaria puede tener efectos maravillosos y extraordinarios en su entorno, y estos se indican en esta sección. Cuando una criatura legendaria muere, sus efectos regionales pueden terminar de golpe o disiparse con el tiempo.

Reglas de presa para monstruos
Muchos monstruos tienen ataques especiales que les permiten agarrar víctimas. Cuando un monstruo hace un ataque de este tipo, no necesita hacer una prueba de característica adicional para determinar si la presa tiene éxito, a menos que el ataque diga lo contrario.

Una criatura agarrada por un monstruo puede usar su acción para intentar escaparse. Para ello, debe superar una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) enfrentada a la CD de escape que se encuentra en el bloque de estadísticas del monstruo. Si no se da CD de escape, asume que es 10 + el modificador por Fuerza (Atletismo) del monstruo.

Armadura, arma y competencia con herramientas
Asume que una criatura es competente con su armadura, sus armas y sus herramientas. Si las cambias, tú decides si la criatura competente con ese nuevo equipo. Por ejemplo, un gigante de las colinas normalmente lleva armadura de pieles y una gran clava, pero puedes equiparlo con una armadura de cota de malla o una gran hacha en su lugar y asumir que el gigante tiene competencia con ambas, con una o con la otra, o con ninguna.

En las páginas 145 y 146 encontrarás las reglas para usar armadura o armas sin competencia.

Personajes no jugadores

Esta sección contiene estadísticas para varios humanoides personajes no jugadores (PNJ) que los aventureros pueden encontrarse durante una campaña, incluyendo humildes campesinos y poderosos archimagos. Estos bloques de estadísticas se pueden usar para representar PNJ tanto humanos como no humanos.

Personalizar PNJ

A continuación tienes algunas formas de personalizar los PNJ para tu campaña.

Rasgos raciales. Puedes añadir rasgos raciales a un PNJ. Por ejemplo, un druida mediano puede tener una velocidad de 25 pies y el rasgo *Afortunado*. Añadir rasgos raciales a un PNJ no altera su valor de desafío. Para más información sobre los rasgos raciales, consulta la página 16.

Intercambio de conjuros. Una forma de personalizar a un PNJ lanzador de conjuros es reemplazar uno o más de sus conjuros. Puedes sustituir cualquier conjuro de la lista de conjuros del PNJ por un conjuro diferente del mismo nivel y de la misma lista de conjuros.

Intercambio de armadura y armas. Puedes aumentar o reducir la armadura de un PNJ o añadir o cambiar sus armas. Los ajustes de Clase de Armadura y daño pueden cambiar su valor de desafío.

Objetos mágicos. Cuanto más poderoso es un PNJ, más probabilidades hay de que tenga uno o más objetos mágicos. Un archimago, por ejemplo, puede tener un bastón mágico o una varita, así como pociones y pergaminos. Darle a un PNJ un objeto mágico que inflige daño potente puede alterar su valor de desafío.

Acólito

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Los acólitos son miembros jóvenes del clero, que normalmente responden ante un sacerdote. Realizan varias funciones en un templo y sus deidades les conceden un poder menor para lanzar conjuros.

Clase de Armadura: 10
Puntos de golpe: 9 (2d8)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Habilidades: Medicina +4, Religión +2
Sentidos: Percepción pasiva 12
Idiomas: Un idioma cualquiera (normalmente común)
Desafío: 1/4 (50 PX)

Lanzamiento de conjuros. El acólito es un lanzador de conjuros de nivel 1. Su característica para lanzar conjuros es Sabiduría (salvación de conjuro CD 12, +4 al ataque con ataques de conjuro). El acólito tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): Luz, Llama sagrada, Taumaturgia
Nivel 1 (3 espacios): Bendecir, Curar heridas, Santuario

Acciones

Clava. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) puntos de daño contundente.

Archimago

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Los archimagos son lanzadores de conjuros poderosos (y normalmente bastante viejos) que se dedican al estudio de las artes arcanas. Los benevolentes aconsejan a reyes y reinas, mientras que los malvados gobiernan como tiranos y aspiran a seguir la senda del liche. Aquellos que no son ni buenos ni malignos se recluyen en torres remotas para practicar su magia sin interrupciones.

Un archimago normalmente tiene uno o más aprendices magos, y su morada tiene numerosas protecciones mágicas y guardianes para disuadir a los intrusos.

Clase de Armadura: 12 (15 con *Armadura de mago*)
Puntos de golpe: 99 (18d8+18)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Int +9, Sab +6
Habilidades: Arcanos +13, Historia +13
Resistencias al daño: Daño de conjuros; contundente, perforante y cortante no mágicos (por *Piel de piedra*)
Sentidos: Percepción pasiva 12
Idiomas: Seis idiomas cualesquiera
Desafío: 12 (8400 PX)

Resistencia mágica. El archimago tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Lanzamiento de conjuros. El archimago es un lanzador de conjuros de nivel 18. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 17, +9 al ataque con ataques de conjuro). El archimago puede lanzar *Disfrazarse* e *Invisibilidad* a voluntad y tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): Rayo de fuego, Luz, Mano de mago, Prestidigitación, Contacto electrizante
Nivel 1 (4 espacios): Detectar magia, Identificar, Armadura de mago*, Misil mágico
Nivel 2 (3 espacios): Detectar pensamientos, Imagen reflejada, Paso brumoso
Nivel 3 (3 espacios): Contraconjuro, Volar, Bola de fuego
Nivel 4 (3 espacios): Destierro, Escudo de fuego, Piel de piedra*
Nivel 5 (3 espacios): Cono de frío, Escudriñar, Muro de fuerza
Nivel 6 (1 espacio): Globo de invulnerabilidad
Nivel 7 (1 espacio): Teleportar
Nivel 8 (1 espacio): Mente en blanco*
Nivel 9 (1 espacio): Detener el tiempo

* El archimago se lanza estos conjuros sobre sí mismo antes del combate.

Acciones

Daga. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +6 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4+2) puntos de daño perforante.

Asesino

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no bueno

Los asesinos están entrenados en el uso del veneno y matan sin remordimientos para los nobles, jefes de gremios, soberanos y cualquiera que pueda costeárselos.

Clase de Armadura: 15 (cuero endurecido)
Puntos de golpe: 78 (12d8+24)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Tiradas de salvación: Des +6, Int +4
Habilidades: Acrobacias +6, Engañar +3, Percepción +3, Sigilo +9
Resistencias al daño: Veneno
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: Germanía y dos idiomas cualesquiera
Desafío: 8 (3900 PX)

Asesinar. Durante su primer turno, el asesino tiene ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura que no haya actuado en su turno aún. Cualquier impacto que inflija el asesino contra una criatura sorprendida es un golpe crítico.

Evasión. Si el asesino puede hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad de daño, no recibe daño si tiene éxito y solo recibe la mitad si falla.

Ataque sigiloso. Una vez por turno, el asesino inflige 14 (4d6) puntos de daño adicional cuando impacta a un objetivo con un ataque de arma y tiene ventaja en la tirada de ataque, o cuando el objetivo se encuentra a 5 pies o menos de un aliado del asesino que no esté incapacitado y el asesino no tiene desventaja en la tirada de ataque.

Acciones

Multiataque. El asesino realiza dos ataques de espada corta.

Espada corta. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15; si falla, recibe 24 (7d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Ballesta ligera. *Ataque de arma a distancia:* +6 al ataque, alcance 80/320 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15; si falla, recibe 24 (7d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Bandido

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no legal

Los bandidos se organizan en bandas y a veces están liderados por matones, veteranos o lanzadores de conjuros. No todos los bandidos son malignos. La opresión, la sequía, la enfermedad o la hambruna pueden conducir a gentes honestas a una vida de bandidaje.

Los piratas son bandidos de los altos mares. Pueden ser saqueadores interesados solo en los tesoros y en matar, o corsarios autorizados por la corona para atacar y saquear los navíos de una nación enemiga.

Clase de Armadura: 12 (armadura de cuero)
Puntos de golpe: 11 (2d8+2)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: Un idioma cualquiera (normalmente común)
Desafío: 1/8 (25 PX)



Acciones

Cimitarra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6+1) puntos de daño cortante.

Ballesta ligera. *Ataque de arma a distancia:* 3 al ataque, alcance 80/320 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d8+1) puntos de daño perforante.

Berserker

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento caótico

Los impredecibles bersekers llegan desde las tierras incivilizadas en partidas de guerra y buscan conflicto allá donde puedan encontrarlo.

Clase de Armadura: 13 (armadura de pieles)
Puntos de golpe: 67 (9d8+27)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (−1)	11 (+0)	9 (−1)

Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: Un idioma cualquiera (normalmente común)
Desafío: 2 (450 PX)

Temerario. Al principio de su turno, el berserker puede conseguir ventaja en todas sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo durante ese turno, pero las tiradas de ataque que se hagan contra él tienen ventaja hasta el principio de su siguiente turno.

Acciones

Gran hacha. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d12+3) puntos de daño cortante.

Caballero

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Los caballeros son guerreros que juran servicio a gobernantes, órdenes religiosas y causas nobles. El alineamiento de un caballero determina lo honorable de su juramento. Cuando asume una misión o patrulla por un reino, un caballero suele viajar con un séquito que incluye escuderos y mercenarios plebeyos.

Clase de Armadura: 18 (placas)
Puntos de golpe: 52 (8d8+16)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Con +4, Sab +2
Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: Un idioma cualquiera (normalmente común)
Desafío: 3 (700 PX)

Valiente. El caballero tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar asustarse.

Acciones

Multiataque. El caballero realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Mandoble. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño cortante.

Ballesta pesada. Ataque de arma a distancia: +2 al ataque, alcance 100/400 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d10) puntos de daño perforante.

Liderazgo (recarga después de un descanso prolongado o breve). Durante 1 minuto, el caballero puede dar una orden especial o advertir a una criatura no hostil que pueda ver a 30 pies o menos de él en cualquier momento que realiza una tirada de ataque o una tirada de salvación. La criatura añade 1d4 a su tirada siempre y cuando pueda oír y entender al caballero. Una criatura solo puede beneficiarse de un dado de liderazgo a la vez. Este efecto termina si el caballero queda incapacitado.

Reacciones

Parada. El caballero añade 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que de otro modo le impactaría. Para hacerlo, el caballero debe ver al atacante y empuñar un arma cuerpo a cuerpo.

Capitán bandido

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no legal

Se necesita una personalidad fuerte, una astucia implacable y una lengua de plata para mantener a una banda de bandidos bajo control. El capitán bandido tiene esas cualidades a raudales.

El capitán pirata es una variación del capitán bandido que, además de dirigir a un grupo de insatisfechos egoístas, tiene un barco que proteger y comandar. Para mantener a su tripulación bajo control, el capitán debe repartir recompensas y castigos de tanto en tanto.

Más que tesoros, un capitán bandido o un capitán pirata ansía infamia. Un prisionero que apela a la vanidad o al ego de un capitán tiene más posibilidades de ser tratado de una manera más justa que un prisionero que no lo hace o que afirma que no sabe nada de la extravagante reputación del capitán.

Clase de Armadura: 15 (cuero endurecido)
Puntos de golpe: 65 (10d8+20)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Fue +4, Des +5, Sab +2
Habilidades: Atletismo +4, Engañar +4
Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: Dos idiomas cualesquiera
Desafío: 2 (450 PX)

Acciones

Multiataque. El capitán bandido realiza tres ataques cuerpo a cuerpo (dos con su cimitarra y uno con su daga) o dos ataques a distancia con sus dagas.

Cimitarra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño cortante.

Daga. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4+3) puntos de daño perforante.

Reacciones

Parada. El capitán bandido añade 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que de otro modo le impactaría. Para hacerlo, el capitán bandido debe ver al atacante y empuñar un arma cuerpo a cuerpo.

Druida

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Los druidas viven en bosques y en otros lugares de la naturaleza apartados, donde protegen el mundo natural de los monstruos y de la intrusión de la civilización. Algunos son chamanes tribales que curan a los enfermos, rezan a los espíritus de los animales y ofrecen guía espiritual.

Clase de Armadura: 11 (16 con *Piel de corteza*)
Puntos de golpe: 27 (5d8+5)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Habilidades: Medicina +4, Naturaleza +3, Percepción +4
Sentidos: Percepción pasiva 14
Idiomas: Druídico y dos idiomas cualesquiera
Desafío: 2 (450 PX)

Lanzamiento de conjuros. El druida es un lanzador de conjuros de nivel 4. Su característica para lanzar conjuros es Sabiduría (salvación de conjuro CD 12, +4 al ataque con ataques de conjuro). Tiene los siguientes conjuros de druida preparados:

Trucos (a voluntad): Conocimiento druídico, Flamear, Garrote
Nivel 1 (4 espacios): Enmarañar, Zancada prodigiosa, Hablar con los animales, Onda atronadora
Nivel 2 (3 espacios): Animal mensajero, Piel de corteza

Acciones

Bastón. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque (+4 al ataque con *Garrote*), distancia 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d6) puntos de daño contundente, 4 (1d8) puntos de daño contundente si se esgrime con dos manos o 6 (1d8+2) puntos de daño contundente con *Garrote.*

Espía

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Los gobernantes, nobles, mercaderes, jefes de gremios y otros individuos ricos utilizan espías para coger la delantera en un mundo de política despiadada. Los espías están entrenados para obtener información en secreto. Un espía leal preferiría morir que divulgar información que podría comprometer a sus empleadores o a ellos mismos.

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 27 (6d8)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Habilidades: Engañar +5, Perspicacia +4, Investigación +5, Percepción +6, Persuasión +5, Juego de manos +4, Sigilo +4
Sentidos: Percepción pasiva 16
Idiomas: Dos idiomas cualesquiera
Desafío: 1 (200 PX)

Acción astuta. En cada uno de sus turnos, el espía puede usar una acción adicional para realizar la acción de esprintar, retirarse o esconderse.

Ataque sigiloso (1/turno). El espía inflige 7 (2d6) puntos de daño adicionales cuando impacta a un objetivo con un ataque de arma y tiene ventaja en la tirada de ataque, o cuando el objetivo se encuentra a 5 pies o menos de un aliado del espía que no esté incapacitado y el espía no tiene desventaja en la tirada de ataque.

Acciones

Multiataque. El espía realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Espada corta. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

Ballesta de mano. *Ataque de arma a distancia:* +4 al ataque, alcance 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

Explorador

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Los exploradores son cazadores y rastreadores habilidosos que ofrecen sus servicios por un precio. La mayoría cazan por diversión, pero unos cuantos trabajan como cazarrecompensas, sirven como guías u ofrecen reconocimiento militar.

Clase de Armadura: 13 (armadura de cuero)
Puntos de golpe: 16 (3d8+3)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Habilidades: Naturaleza +4, Percepción +5, Sigilo +6, Supervivencia +5
Sentidos: Percepción pasiva 15
Idiomas: Un idioma cualquiera (normalmente común)
Desafío: 1/2 (100 PX)

Oído y vista agudizados. El explorador tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el oído o en la vista.

Acciones

Multiataque. El explorador realiza dos ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

Espada corta. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

Arco largo. *Ataque de arma a distancia:* +4 al ataque, distancia 150/600 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño perforante.

Fanático de una secta

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no bueno

Los fanáticos suelen formar parte de la dirección de una secta y utilizan su carisma y sus dogmas para influenciar y aprovecharse de los de voluntad débil. La mayoría están interesados en el poder personal por encima de todo lo demás.

Clase de Armadura: 13 (armadura de cuero)
Puntos de golpe: 33 (6d8+6)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Habilidades: Engañar +4, Persuasión +4, Religión +2
Sentidos: Percepción pasiva 11
Idiomas: Un idioma cualquiera (normalmente común)
Desafío: 2 (450 PX)

Devoción oscura. El fanático tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado o asustado.

Lanzamiento de conjuros. El fanático es un lanzador de conjuros de nivel 4. Su característica para lanzar conjuros es Sabiduría (salvación de conjuro CD 11, +3 al ataque con ataques de conjuro). El fanático tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): Luz, Llama sagrada, Taumaturgia
Nivel 1 (4 espacios): Orden imperiosa, Infligir heridas, Escudo de la fe
Nivel 2 (3 espacios): Inmovilizar persona, Arma espiritual

Acciones

Multiataque. El fanático realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Daga. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, una criatura. *Impacto:* 4 (1d4+2) puntos de daño perforante.

Gladiador

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Los gladiadores luchan para el entretenimiento de la escandalosa multitud. Algunos son unos luchadores de la arena brutales que tratan cada pelea como si fuera a vida o muerte, mientras que otros son duelistas profesionales que manejan grandes cantidades de dinero pero que rara vez luchan a muerte.

Clase de Armadura: 16 (cuero endurecido, escudo)
Puntos de golpe: 112 (15d8+45)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Fue +7, Des +5, Con +6
Habilidades: Atletismo +10, Intimidar +5



Sentidos: Percepción pasiva 11
Idiomas: Un idioma cualquiera (normalmente común)
Desafío: 5 (1800 PX)

Valiente. El gladiador tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar asustarse.

Bruto. Un arma cuerpo a cuerpo inflige un dado adicional de daño cuando el gladiador impacta con ella (incluido en el ataque).

Acciones

Multiataque. El gladiador realiza tres ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

Lanza. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +7 al ataque, alcance 5 pies y distancia 20/60, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño perforante o 13 (2d8+4) puntos de daño perforante si se usa con dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Golpe de escudo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 9 (2d4+4) puntos de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 para no quedar tumbada.

Reacciones

Parada. El gladiador añade 3 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que de otro modo le impactaría. Para hacerlo, el gladiador debe ver al atacante y empuñar un arma cuerpo a cuerpo.

Guardia

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Los guardias pueden ser miembros de la guardia de la ciudad, centinelas en una ciudadela o en una ciudad fortificada y guardaespaldas de mercaderes y nobles.

Clase de Armadura: 16 (camisote de malla, escudo)
Puntos de golpe: 11 (2d8+2)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +2
Sentidos: Percepción pasiva 12
Idiomas: Un idioma cualquiera (normalmente común)
Desafío: 1/8 (25 PX)

Acciones

Lanza. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +3 al ataque, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6+1) puntos de daño perforante o 5 (1d8+1) puntos de daño perforante si se usa con dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Guerrero tribal

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Los guerreros tribales viven apartados de la civilización, subsistiendo de la pesca y de la caza. Cada tribu actúa de acuerdo a los deseos de su jefe, que es el mejor guerrero o el más viejo de la tribu, o un miembro de la tribu bendecido por los dioses.

Clase de Armadura: 12 (armadura de pieles)
Puntos de golpe: 11 (2d8+2)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	8 (−1)	11 (+0)	8 (−1)

Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: Un idioma cualquiera
Desafío: 1/8 (25 PX)

Tácticas de manada. El guerrero tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si hay al menos uno de sus aliados guerreros a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

Acciones

Lanza. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +3 al ataque, alcance 5 pies o distancia 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6+1) puntos de daño perforante o 5 (1d8+1) puntos de daño perforante si se usa con dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Mago

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Los magos dedican sus vidas al estudio y a la práctica de la magia. Los magos de alineamientos buenos ofrecen consejo a nobles y otras personas poderosas, mientras que los magos malignos viven en lugares aislados para llevar a cabo experimentos innombrables sin que los interrumpan.

Clase de Armadura: 12 (15 con *Armadura de mago*)
Puntos de golpe: 40 (9d8)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (−1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Int +6, Sab +4
Habilidades: Arcanos +6, Historia +6
Sentidos: Percepción pasiva 11
Idiomas: Cuatro idiomas cualesquiera
Desafío: 6 (2300 PX)

Lanzamiento de conjuros. El mago es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 14, +6 al ataque con ataques de conjuro). El mago tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): Rayo de fuego, Luz, Mano de mago, Prestidigitación
Nivel 1 (4 espacios): Detectar magia, Armadura de mago, Proyectil mágico, Escudo
Nivel 2 (3 espacios): Zancada prodigiosa, Sugestión
Nivel 3 (3 espacios): Contraconjuro, Bola de fuego, Volar
Nivel 4 (3 espacios): Invisibilidad mayor, Tormenta de hielo
Nivel 5 (1 espacio): Cono de frío

Acciones

Daga. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 al ataque, alcance 5 pies o distancia 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4+2) puntos de daño perforante.

Matón

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no bueno

Los matones son sicarios implacables entrenados en la intimidación y la violencia. Trabajan por dinero y tienen pocos escrúpulos.

Clase de Armadura: 11 (armadura de cuero)
Puntos de golpe: 32 (5d8+10)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Habilidades: Intimidar +2
Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: Un idioma cualquiera (normalmente común)
Desafío: 1/2 (100 PX)

Tácticas de manada. El matón tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si hay al menos uno de sus aliados matones a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

Acciones

Multiataque. El matón realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Maza. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño contundente.

Ballesta pesada. *Ataque de arma a distancia:* +2 al ataque, distancia 100/400 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d10) puntos de daño perforante.

Noble

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Como miembros de clase alta, los nobles poseen mucha autoridad e influencia, riqueza y contactos que los hacen tan poderosos como monarcas o generales. Un noble suele viajar con la compañía de guardias, así como de sirvientes plebeyos.

Las estadísticas del noble también se pueden usar para representar a cortesanos que no son nobles de nacimiento.

Clase de Armadura: 15 (coraza)
Puntos de golpe: 9 (2d8)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Habilidades: Engañar +5, Perspicacia +4, Persuasión +5
Sentidos: Percepción pasiva 12
Idiomas: Dos idiomas cualesquiera
Desafío: 1/8 (25 PX)

Acciones

Estoque. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d8+1) puntos de daño perforante.

Reacciones

Parada. El noble añade 2 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que de otro modo le impactaría. Para hacerlo, el noble debe ver al atacante y empuñar un arma cuerpo a cuerpo.

Plebeyo

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Los plebeyos pueden ser campesinos, siervos, esclavos, sirvientes, peregrinos, mercaderes, artesanos y ermitaños.

Clase de Armadura: 10
Puntos de golpe: 4 (1d8)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: Un idioma cualquiera (normalmente común)
Desafío: 0 (10 PX)

Acciones

Clava. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) puntos de daño contundente.

Sacerdote

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Los sacerdotes transmiten las enseñanzas de sus dioses a la gente de a pie. Son líderes espirituales de los templos y santuarios y suelen tener posiciones de influencia en sus comunidades. Los sacerdotes malignos pueden trabajar abiertamente bajo el mando de un tirano o liderar sectas religiosas escondidas en las sombras de la alta sociedad, llevando a cabo ritos depravados.

Normalmente un sacerdote tiene uno o más acólitos para que le ayuden en sus ceremonias religiosas y otros deberes sagrados.

Clase de Armadura: 13 (camisote de malla)
Puntos de golpe: 27 (5d8+5)
Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Habilidades: Medicina +7, Persuasión +3, Religión +4
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: Dos idiomas cualesquiera
Desafío: 2 (450 PX)

Eminencia divina. Como acción adicional, el sacerdote puede gastar un espacio de conjuro para hacer que sus ataques de arma cuerpo a cuerpo inflijan mágicamente 10 (3d6) puntos de daño radiante adicional a un objetivo cuando impacten. Este beneficio dura hasta el final del turno. Si el sacerdote gasta un espacio de conjuro de nivel 2 o superior, el daño adicional aumenta en 1d6 por cada nivel por encima de 1.

Lanzamiento de conjuros. El sacerdote es un lanzador de conjuros de nivel 5. Su característica para lanzar conjuros es Sabiduría (salvación de conjuro CD 13, +5 al ataque con ataques de conjuro). El sacerdote tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): Luz, Llama sagrada, Taumaturgia
Nivel 1 (4 espacios): Curar heridas, Rayo guía, Santuario
Nivel 2 (3 espacios): Restablecimiento menor, Arma espiritual
Nivel 3 (2 espacios): Disipar magia, Espíritus guardianes

Acciones

Maza. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d6) puntos de daño contundente.

Sectario

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no bueno

Los sectarios juran lealtad a los poderes oscuros, como los príncipes elementales, los señores demonios o los archidiablos. La mayoría ocultan sus lealtades para evitar ser aislados, encarcelados o ejecutados por sus creencias. A diferencia de los acólitos malignos, los sectarios muestran signos de locura en sus creencias y prácticas.

Clase de Armadura: 12 (armadura de cuero)
Puntos de golpe: 9 (2d8)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Engañar +2, Religión +2
Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: Un idioma cualquiera (normalmente común)
Desafío: 1/8 (25 PX)

Devoción oscura. El sectario tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado o asustado.

Acciones

Cimitarra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 4 (1d6+1) puntos de daño cortante.

Veterano

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Los veteranos son luchadores profesionales que toman las armas para ganar dinero o para proteger algo en lo que creen o valoran. Entre ellos se incluyen soldados retirados con una dilatada experiencia y guerreros que nunca han servido a nadie más que a sí mismos.

Clase de Armadura: 17 (armadura laminada)
Puntos de golpe: 58 (9d8+18)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Atletismo +5, Percepción +2
Sentidos: Percepción pasiva 12
Idiomas: Un idioma cualquiera (normalmente común)
Desafío: 3 (700 PX)

Acciones

Multiataque. El veterano realiza dos ataques de espada larga. Si lleva una espada corta, también puede realizar un ataque de espada corta.

Espada larga. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño cortante u 8 (1d10+3) puntos de daño cortante si se usa con dos manos.

Espada corta. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño perforante.

Ballesta pesada. *Ataque de arma a distancia:* +3 al ataque, distancia 100/400 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d10+1) puntos de daño perforante.

Animales

Esta sección contiene estadísticas para varios animales, alimañas y otros bichos. Los bloques de estadísticas están organizados alfabéticamente por nombre de criatura.

Águila

Bestia Pequeña, no alineada

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 3 (1d6)
Velocidad: 10 pies, 60 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (−2)	15 (+2)	10 (+0)	2 (−4)	14 (+2)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +4
Sentidos: Percepción pasiva 14
Idiomas: -
Desafío: 0 (10 PX)

Vista agudizada. El águila tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Acciones

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4+2) puntos de daño cortante.

Águila gigante

Bestia Grande, neutral buena

Un águila gigante es una noble criatura que habla su propio idioma y que entiende lo que se dice en el idioma común. Dos águilas gigantes que se aparean normalmente tienen hasta cuatro huevos o polluelos en su nido (considera a los polluelos como águilas normales).

Clase de Armadura: 13
Puntos de golpe: 26 (4d10+4)
Velocidad: 10 pies, 80 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (−1)	14 (+2)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +4
Sentidos: Percepción pasiva 14
Idiomas: Águila gigante; entiende común y aurano, pero no puede hablarlos
Desafío: 1 (200 PX)

Vista agudizada. El águila tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Acciones

Multiataque. El águila realiza dos ataques: uno con su pico y uno con sus garras.

Pico. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño cortante.

Alce

Bestia Grande, no alineada

Clase de Armadura: 10
Puntos de golpe: 13 (2d10+2)
Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	6 (−2)

Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 1/4 (50 PX)

Carga. Si el alce se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y le impacta con un ataque de embestir en el mismo turno, el objetivo recibe 7 (2d6) puntos de daño adicional. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 para no quedar tumbado.

Acciones

Embestir. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño contundente.

Pezuñas. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, una criatura tumbada. *Impacto:* 8 (2d4+3) puntos de daño contundente.

Alce gigante

Bestia Enorme, no alineada

El majestuoso alce gigante es tan raro de ver que su presencia se considera el augurio de un evento importante, como el nacimiento de un rey. Hay leyendas que hablan de dioses que adoptan la forma de un alce gigante cuando visitan el Plano Material. Muchas culturas creen, por tanto, que cazar a estas criaturas es invitar a la ira divina.

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)
Puntos de golpe: 42 (5d12+10)
Velocidad: 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	7 (−2)	14 (+2)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +4
Sentidos: Percepción pasiva 14
Idiomas: Alce gigante; entiende común, élfico y silvano, pero no puede hablarlos
Desafío: 2 (450 PX)

Carga. Si el alce se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y le impacta con un ataque de embestir en el mismo turno, el objetivo recibe 7 (2d6) puntos de daño adicional. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 14 para no quedar tumbado.

Acciones

Embestir. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño contundente.

Pezuñas. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, una criatura tumbada. *Impacto:* 22 (4d8+4) puntos de daño contundente.

Araña

Bestia Diminuta, no alineada

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 1 (1d4–1)
Velocidad: 20 pies, 20 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (−4)	14 (+2)	8 (−1)	1 (−5)	10 (+0)	2 (−4)

Habilidades: Sigilo +4
Sentidos: Visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas: -
Desafío: 0 (10 PX)
Escalada de araña. La araña puede escalar por superficies difíciles, incluso por el techo, sin necesidad de hacer una prueba de característica.
Sentir la telaraña. Mientras esté en contacto con una telaraña, la araña sabe la localización exacta de otra criatura que esté en contacto con la misma telaraña.
Caminar por la telaraña. La araña ignora las restricciones de movimiento causadas por las telarañas.
Acciones
Mordisco. *Ataque arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 1 punto de daño perforante y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 9 para no recibir 2 (1d4) puntos de daño por veneno.

Araña de fase

Monstruosidad Grande, no alineada

Las arañas de fase poseen la habilidad mágica de saltar fuera y dentro del Plano Etéreo. Es como si aparecieran de ninguna parte y luego se desvanecieran rápidamente después de atacar. El hecho de moverse al Plano Etéreo antes de volver al Plano Material hace que parezca que pueden teleportarse.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)
Puntos de golpe: 32 (5d10+5)
Velocidad: 30 pies, 30 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	6 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

Habilidades: Sigilo +6
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 3 (700 PX)
Excursión etérea. Como acción adicional, la araña puede cambiar mágicamente del Plano Material al Plano Etéreo y viceversa.
Escalada de araña. La araña puede escalar por superficies difíciles, incluso por el techo, sin necesidad de hacer una prueba de característica.
Caminar por la telaraña. La araña ignora las restricciones de movimiento causadas por las telarañas.
Acciones
Mordisco. *Ataque arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 7 (1d10+2) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 11; si falla, recibe 18 (4d8) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad. Si el daño por veneno reduce los puntos de golpe del objetivo a 0, el objetivo se mantiene estable pero envenado durante 1 hora, incluso después de recuperar puntos de golpe, y queda paralizado mientras esté envenenado de este modo.

Araña gigante

Bestia Grande, no alineada

Para atrapar a su presa, la araña gigante teje elaboradas telarañas o dispara tiras de telarañas de su abdomen. Las arañas gigantes se suelen encontrar bajo tierra, pero también construyen sus guaridas en techos o en grietas oscuras y llenas de telarañas. Tales guaridas suelen estar adornadas con capullos de telarañas que contienen a sus víctimas.

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)
Puntos de golpe: 26 (4d10+4)
Velocidad: 30 pies, 30 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	4 (−3)

Habilidades: Sigilo +7
Sentidos: Vista ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 1 (200 PX)
Escalada de araña. La araña puede escalar por superficies difíciles, incluso por el techo, sin necesidad de hacer una prueba de característica.
Sentir la telaraña. Mientras esté en contacto con una telaraña, la araña sabe la localización exacta de otra criatura que esté en contacto con la misma telaraña.
Caminar por la telaraña. La araña ignora las restricciones de movimiento causadas por las telarañas.
Acciones
Mordisco. *Ataque arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 11; si falla, recibe 9 (2d8) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad. Si el daño por veneno reduce los puntos de golpe del objetivo a 0, el objetivo se mantiene estable pero envenado durante 1 hora, incluso después de recuperar puntos de golpe, y queda paralizado mientras esté envenenado de este modo.
Telaraña (recarga 5-6). *Ataque de arma a distancia:* +5 al ataque, distancia 30/60 pies, una criatura. *Impacto:* El objetivo queda apresado por la telaraña. Como acción, el objetivo apresado puede realizar una prueba de Fuerza CD 12 y rasgar la telaraña si tiene éxito. La telaraña también se puede atacar y destruir (CA 10, 5 puntos de golpe; vulnerabilidad al daño por fuego; inmunidad al daño contundente, por veneno y psíquico).

Araña lobo gigante

Bestia Mediana, no alineada

La araña lobo gigante es más pequeña que la araña gigante. Caza a sus presas en terrenos abiertos o escondiéndose en madrigueras, grietas o en una cavidad entre escombros.

Clase de Armadura: 13
Puntos de golpe: 11 (2d8+2)
Velocidad: 40 pies, 40 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	4 (−3)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +7
Sentidos: Vista ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13
Idiomas: -
Desafío: 1/4 (50 PX)
Escalada de araña. La araña puede escalar por superficies difíciles, incluyendo bocabajo en los techos, sin necesidad de hacer una prueba de característica.
Sentir la telaraña. Mientras esté en contacto con una telaraña, la araña sabe la localización exacta de otra criatura que esté en contacto con la misma telaraña.
Caminar por la telaraña. La araña ignora las restricciones de movimiento causadas por las telarañas.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 4 (1d6+1) puntos de daño perforante y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 11; si falla, recibe 7 (2d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad. Si el daño por veneno reduce los puntos de golpe del objetivo a 0, el objetivo se mantiene estable pero envenenado durante 1 hora, incluso después de recuperar puntos de golpe, y queda paralizado mientras está envenenado de este modo.

Árbol consciente

Planta Enorme, no alineada

Un árbol consciente es un árbol normal al que se ha dotado de consciencia y movilidad mediante el conjuro *Dotar de consciencia* o una magia similar.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)
Puntos de golpe: 59 (7d12+14)
Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	6 (−2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (−2)

Vulnerabilidades al daño: Fuego
Resistencias al daño: Contundente, perforante
Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: Un idioma que conozca su creador
Desafío: 2 (450 PX)

Apariencia falsa. Mientras el árbol permanezca inmóvil, es indistinguible de un árbol normal.

Acciones

Golpetazo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 14 (3d6+4) puntos de daño contundente.

Arbusto consciente

Planta Pequeña, no alineada

Un arbusto consciente es un arbusto normal al que se ha dotado de consciencia y movilidad mediante el conjuro *Dotar de consciencia* o una magia similar.

Clase de Armadura: 9
Puntos de golpe: 10 (3d6)
Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (−4)	8 (−1)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	6 (−2)

Vulnerabilidades al daño: Fuego
Resistencias al daño: Perforante
Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: Un idioma que conozca su creador
Desafío: 0 (10 PX)

Apariencia falsa. Mientras el arbusto permanezca inmóvil, es indistinguible de un arbusto normal.

Acciones

Rastrillo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +1 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1 (1d4–1) puntos de daño cortante.

Avispa gigante

Bestia Mediana, no alineada

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 13 (3d8)
Velocidad: 10 pies, 50 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	1 (−5)	10 (+0)	3 (−4)

Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 1/2 (100 PX)

Acciones

Aguijón. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 11; si falla, recibe 10 (3d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad. Si el daño por veneno reduce los puntos de golpe del objetivo a 0, el objetivo se mantiene estable pero queda envenado durante 1 hora, incluso después de recuperar puntos de golpe, y queda paralizado mientras está envenado de este modo.

Babuino

Bestia Pequeña, no alineada

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 3 (1d6)
Velocidad: 30 pies, 30 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (−1)	14 (+2)	11 (+0)	4 (−3)	12 (+1)	6 (−2)

Sentidos: Percepción pasiva 11
Idiomas: -
Desafío: 0 (10 PX)

Tácticas de manada. El babuino tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si hay al menos uno de sus aliados babuinos a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +1 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1 (1d4–1) puntos de daño perforante.

Ballena asesina

Bestia Enorme, no alineada

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)
Puntos de golpe: 90 (12d12+12)
Velocidad: 0 pies, 60 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +3
Sentidos: Vista ciega 120 pies, Percepción pasiva 13
Idiomas: -
Desafío: 3 (700 PX)

Ecolocalización. La ballena no puede usar su vista ciega mientras esté ensordecida.

Contener la respiración. La ballena puede contener la respiración durante 30 minutos.

Oído agudizado. La ballena tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el oído.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 21 (5d6+4) puntos de daño perforante.

Búho

Bestia Diminuta, no alineada

Clase de Armadura: 11
Puntos de golpe: 1 (1d4–1)
Velocidad: 5 pies, 60 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (−4)	13 (+1)	8 (−1)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +3
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 13
Idiomas: -
Desafío: 0 (10 PX)

Vuelo de reconocimiento. El búho no provoca ataques de oportunidad cuando se aleja volando del alcance de un enemigo.

Oído y vista agudizados. El búho tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el oído o en la vista.

Acciones

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1 punto de daño cortante.

Búho gigante

Bestia Grande, neutral

Los búhos gigantes a veces se hacen amigos de las fatas y de otras criaturas silvanas, y son guardianes de sus dominios de los bosques.

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 19 (3d10+3)
Velocidad: 5 pies, 60 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	8 (−1)	13 (+1)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +4
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 15
Idiomas: Búho gigante; entiende común, élfico y silvano, pero no puede hablarlos
Desafío: 1/4 (50 PX)

Vuelo de reconocimiento. El búho no provoca ataques de oportunidad cuando se aleja volando del alcance de un enemigo.

Oído y vista agudizados. El búho tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el oído o en la vista.

Acciones

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (2d6+1) puntos de daño cortante.

Buitre

Bestia Mediana, no alineada

Clase de Armadura: 10
Puntos de golpe: 5 (1d8+1)
Velocidad: 10 pies, 50 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (−2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	4 (−3)

Habilidades: Percepción +3
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: -
Desafío: 0 (10 PX)

Vista y olfato agudizados. El buitre tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el vista o en el oído.

Tácticas de manada. El buitre tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si hay al menos uno de sus aliados buitres a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

Acciones

Pico. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) puntos de daño perforante.

Buitre gigante

Bestia Grande, neutral maligna

El buitre gigante tiene una avanzada inteligencia y una inclinación malévola. A diferencia de su versión más pequeña, atacará a una criatura herida para acelerar su final. Los buitres gigantes son conocidos por acechar a criaturas sedientas y hambrientas durante días para disfrutar de su sufrimiento.

Clase de Armadura: 10
Puntos de golpe: 22 (3d10+6)
Velocidad: 10 pies, 60 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	6 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +3
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: Entiende común, pero no puede hablar
Desafío: 1 (200 PX)

Vista y olfato agudizados. El buitre tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista y en el olfato.

Tácticas de manada. El buitre tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si hay al menos uno de sus aliados buitres a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

Acciones

Multiataque. El buitre realiza dos ataques: uno con su pico y uno con sus garras.

Pico. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. ***Impacto:*** 7 (2d4+2) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d6+2) puntos de daño cortante.

Caballito de mar

Bestia Diminuta, no alineada

Clase de Armadura: 11
Puntos de golpe: 1 (1d4–1)
Velocidad: 0 pies, 20 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (−5)	12 (+1)	8 (−1)	1 (−5)	10 (+0)	2 (−4)

Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 0 (0 PX)

Respirar agua. El caballito de mar solo puede respirar debajo del agua.

Caballito de mar gigante

Bestia Grande, no alineada

Al igual que su versión pequeña, los caballitos de mar gigantes son unos peces vergonzosos con cuerpos alargados y coloridos y colas redondeadas. Los elfos acuáticos los entrenan como monturas.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)
Puntos de golpe: 16 (3d10)
Velocidad: 0 pies, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Sentidos: Percepción pasiva 11
Idiomas: -
Desafío: 1/2 (100 PX)

Carga. Si el caballito de mar se mueve al menos 20 pies en línea recta directamente hacia un objetivo y le impacta con un ataque de embestir en el mismo turno, el objetivo recibe 7 (2d6) puntos de daño contundente adicional. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 11 para no quedar tumbado.

Respirar agua. El caballito de mar gigante solo puede respirar debajo del agua.

Acciones

Embestir. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6+1) puntos de daño contundente.

Caballo de guerra

Bestia Grande, no alineada

Clase de Armadura: 11
Puntos de golpe: 19 (3d10+3)
Velocidad: 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Sentidos: Percepción pasiva 11
Idiomas: -
Desafío: 1/2 (100 PX)

Cargar y pisotear. Si el caballo se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y le impacta con un ataque de pezuñas en el mismo turno, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 14 para no quedar tumbado. Si el objetivo está tumbado, el caballo puede hacer otro ataque de pezuñas como acción adicional.

Acciones

Pezuñas. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño contundente.

Caballo de monta

Bestia Grande, no alineada

Clase de Armadura: 10
Puntos de golpe: 13 (2d10+2)
Velocidad: 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	7 (−2)

Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 1/4 (50 PX)

Acciones

Pezuñas. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (2d4+3) puntos de daño contundente.

Caballo de tiro

Bestia Grande, no alineada

Clase de Armadura: 10
Puntos de golpe: 19 (3d10+3)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	7 (−2)

Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 1/4 (50 PX)

Acciones

Pezuñas. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d4+4) puntos de daño contundente.

Cabra

Bestia Mediana, no alineada

Clase de Armadura: 10
Puntos de golpe: 4 (1d8)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 0 (10 PX)

Carga. Si la cabra se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y le impacta con un ataque de embestir en el mismo turno, el objetivo recibe 2 (1d4) puntos de daño contundente adicional. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 10 para no quedar tumbado.

Conocer el terreno. La cabra tiene ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza que realice contra efectos que la dejarían tumbada.

Acciones

Embestir. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d4+1) puntos de daño contundente.

Cabra gigante

Bestia Grande, no alineada

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)
Puntos de golpe: 19 (3d10+3)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Sentidos: Percepción pasiva 11
Idiomas: -
Desafío: 1/2 (100 PX)

Carga. Si la cabra se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y le impacta con un ataque de embestir en el mismo turno, el objetivo recibe 5 (2d4) puntos de daño contundente adicional. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 para no quedar tumbado.

Conocer el terreno. La cabra tiene ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza y de Destreza que realice contra efectos que la dejarían tumbada.

Acciones

Embestir. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (2d4+3) puntos de daño contundente.

Camello

Bestia Grande, no alineada

Clase de Armadura: 9
Puntos de golpe: 15 (2d10+4)
Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	8 (−1)	14 (+2)	2 (−4)	8 (−1)	5 (−3)

Sentidos: Percepción pasiva 9
Idiomas: -
Desafío: 1/8 (25 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) puntos de daño contundente.

Cangrejo

Bestia Diminuta, no alineada

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)
Puntos de golpe: 2 (1d4)
Velocidad: 20 pies, 20 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (−4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (−5)	8 (−1)	2 (−4)

Habilidades: Sigilo +2
Sentidos: Vista ciega 30 pies, Percepción pasiva 9
Idiomas: -
Desafío: 0 (10 PX)

Anfibio. El cangrejo puede respirar aire y agua.

Acciones

Pinzas. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +0 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1 punto de daño contundente.

Cangrejo gigante

Bestia Mediana, no alineada

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)
Puntos de golpe: 13 (3d8)
Velocidad: 30 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (−5)	9 (−1)	3 (−4)

Habilidades: Sigilo +4
Sentidos: Vista ciega 30 pies, Percepción pasiva 9
Idiomas: -
Desafío: 1/8 (25 PX)

Anfibio. El cangrejo puede respirar aire y agua.

Acciones

Pinzas. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6+1) puntos de daño contundente y el objetivo queda agarrado (escapar CD 11). El cangrejo tiene dos pinzas, cada una de las cuales solo puede agarrar a un objetivo.

Chacal

Bestia Pequeña, no alineada

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 3 (1d6)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (−1)	15 (+2)	11 (+0)	3 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Habilidades: Percepción +3
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: -
Desafío: 0 (10 PX)

Olfato y oído agudizados. El chacal tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el oído o en el olfato.

Tácticas de manada. El chacal tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si hay al menos uno de sus aliados chacales a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +1 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1 (1d4–1) puntos de daño perforante.

Ciempiés gigante

Bestia Pequeña, no alineada

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)
Puntos de golpe: 4 (1d6+1)
Velocidad: 30 pies, 30 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (−3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (−5)	7 (−2)	3 (−4)

Sentidos: Vista ciega 30 pies, Percepción pasiva 8
Idiomas: -
Desafío: 1/4 (50 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 4 (1d4+2) puntos de daño perforante y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 para no recibir 10 (3d6) puntos de daño por veneno. Si el daño por veneno reduce los puntos de golpe del objetivo a 0, el objetivo se mantiene estable pero queda envenenado durante 1 hora, incluso después de recuperar puntos de golpe, y está paralizado mientras está envenenado de este modo.

Ciervo

Bestia Mediana, no alineada

Clase de Armadura: 13
Puntos de golpe: 4 (1d8)
Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	2 (−4)	14 (+2)	5 (−3)

Sentidos: Percepción pasiva 12
Idiomas: -
Desafío: 0 (10 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) puntos de daño perforante.

Cocodrilo

Bestia Grande, no alineada

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)
Puntos de golpe: 19 (3d10+3)
Velocidad: 20 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Habilidades: Sigilo +2
Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 1/2 (100 PX)

Contener la respiración. El cocodrilo puede contener la respiración durante 15 minutos.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 7 (1d10+2) puntos de daño perforante y el objetivo queda agarrado (escapar CD 12). Hasta que la presa termine, el objetivo está apresado y el cocodrilo no puede morder a otro objetivo.

Cocodrilo gigante

Bestia Enorme, no alineada

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)
Puntos de golpe: 85 (9d12+27)
Velocidad: 30 pies, 50 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	9 (−1)	17 (+3)	2 (−4)	10 (+0)	7 (−2)

Habilidades: Sigilo +5
Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 5 (1800 PX)

Contener la respiración. El cocodrilo puede contener la respiración durante 30 minutos.

Acciones

Multiataque. El cocodrilo realiza dos ataques: uno con su mordisco y uno con su cola.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 21 (3d10+5) puntos de daño perforante y el objetivo queda agarrado (escapar CD 16). Hasta que la presa termine, el objetivo está apresado y el cocodrilo no puede morder a otro objetivo.

Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo no agarrado por el cocodrilo. *Impacto:* 14 (2d8+5) puntos de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 16 para no quedar tumbado.

Comadreja

Bestia Diminuta, no alineada

Clase de Armadura: 13
Puntos de golpe: 1 (1d4–1)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (−4)	16 (+3)	8 (−1)	2 (−4)	12 (+1)	3 (−4)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +5
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: -
Desafío: 0 (10 PX)

Olfato y oído agudizados. La comadreja tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato o en el oído.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, distancia 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1 punto de daño perforante.

Comadreja gigante

Bestia Mediana, no alineada

Clase de Armadura: 13
Puntos de golpe: 9 (2d8)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	4 (−3)	12 (+1)	5 (−3)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +5
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13
Idiomas: -
Desafío: 1/8 (25 PX)

Oído y olfato agudizado. La comadreja tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el oído o en el olfato.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4+3) puntos de daño perforante.

Cuervo

Bestia Diminuta, no alineada

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 1 (1d4–1)
Velocidad: 10 pies, 50 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (−4)	14 (+2)	8 (−1)	2 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Habilidades: Percepción +3
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: -
Desafío: 0 (10 PX)

Imitar. El cuervo puede imitar sonidos simples que haya oído, como un susurro, el llanto de un bebé o el aullido de un animal. Una criatura que escuche el sonido puede saber que es una imitación si tiene éxito en una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 10.

Acciones

Pico. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1 punto de daño perforante.

Elefante

Bestia Enorme, no alineada

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)
Puntos de golpe: 76 (8d12+24)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	9 (−1)	17 (+3)	3 (−4)	11 (+0)	6 (−2)

Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 4 (1100 PX)

Cargar y pisotear. Si el elefante se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y le impacta con un ataque de cornamenta en el mismo turno, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 12 para no quedar tumbado. Si el objetivo está tumbado, el elefante puede hacer otro ataque de pisotear como acción adicional.

Acciones

Colmillos. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 19 (3d8+6) puntos de daño perforante.

Pisotear. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 5 pies, una criatura tumbada. *Impacto:* 22 (3d10+6) puntos de daño contundente.

Variante: enjambres de insectos

Los enjambres pueden están formados por diferentes tipos de insectos, cada uno de los cuales otorga características especiales que se describen a continuación.

Enjambre de escarabajos. Un enjambre de escarabajos tiene una velocidad excavando de 5 pies.

Enjambre de ciempiés. Cuando un enjambre de ciempiés reducen los puntos de una criatura a 0, dicha criatura se mantiene estable pero queda envenenada durante 1 hora, incluso después de recuperar puntos de golpe, y queda paralizada mientras está envenenada de este modo.

Enjambre de arañas. Un enjambre de arañas tiene los siguientes rasgos adicionales.

- *Escalada de araña.* La araña puede escalar por superficies difíciles, incluso por el techo, sin necesidad de hacer una prueba de característica.
- *Sentir la telaraña.* Mientras esté en contacto con una telaraña, la araña sabe la localización exacta de otra criatura que esté en contacto con la misma telaraña.
- *Caminar por la telaraña.* La araña ignora las restricciones de movimiento causadas por las telarañas.

Enjambre de avispas. Un enjambre de avispas tiene una velocidad caminando de 5 pies y una velocidad volando de 30 pies, y no tiene velocidad escalando.

Enjambre de cuervos

Enjambre Mediano de bestias Diminutas, no alineado

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 24 (7d8–7)
Velocidad: 10 pies, 50 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (−2)	14 (+2)	8 (−1)	3 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Habilidades: Percepción +5
Resistencias al daño: Contundente, perforante, cortante
Inmunidades a estados: Hechizado, asustado, agarrado, paralizado, petrificado, tumbado, apresado, aturdido
Sentidos: Percepción pasiva 15
Idiomas: -
Desafío: 1/4 (50 PX)

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y atravesar cualquier abertura lo suficientemente grande para que un cuervo Diminuto pase por ella. El enjambre no puede recuperar sus puntos de golpe ni conseguir puntos de golpe temporales.

Acciones

Picotazos. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo en el espacio del enjambre. *Impacto:* 7 (2d6) puntos de daño perforante o 3 (1d6) puntos de daño perforante si el enjambre tiene la mitad o menos de sus puntos de golpe.

Enjambre de insectos

Enjambre Mediano de bestias Diminutas, no alineado

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)
Puntos de golpe: 22 (5d8)
Velocidad: 20 pies, 20 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (−4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (−5)	7 (−2)	1 (−5)

Resistencias al daño: Contundente, perforante, cortante
Inmunidades a estados: Hechizado, asustado, agarrado, paralizado, petrificado, tumbado, apresado, aturdido
Sentidos: Vista ciega 10 pies, Percepción pasiva 8
Idiomas: -
Desafío: 1/2 (100 PX)

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y atravesar cualquier abertura lo suficientemente grande para que un insecto Diminuto pase por ella. El enjambre no puede recuperar sus puntos de golpe ni conseguir puntos de golpe temporales.

Acciones

Mordiscos. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 0 pies, una criatura en el espacio del enjambre. *Impacto:* 10 (4d4) puntos de daño perforante o 5 (2d4) puntos de daño perforante si el enjambre tiene la mitad o menos de sus puntos de golpe.

Enjambre de murciélagos

Enjambre Mediano de bestias Diminutas, no alineado

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 22 (5d8)
Velocidad: 0 pies, 30 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (−3)	15 (+2)	10 (+0)	2 (−4)	12 (+1)	4 (−3)

Tiradas de salvación: Contundente, perforante, cortante
Inmunidades a estados: Hechizado, asustado, agarrado, paralizado, petrificado, tumbado, apresado, aturdido
Sentidos: Vista ciega 60 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas: -
Desafío: 1/4 (50 PX)

Ecolocalización. El enjambre no puede usar su vista ciega mientras está ensordecido.

Oído agudizado. El enjambre tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el oído.

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y atravesar cualquier abertura lo suficientemente grande para que un murciélago Diminuto pase por ella. El enjambre no puede recuperar sus puntos de golpe ni conseguir puntos de golpe temporales.

Acciones

Mordiscos. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 0 pies, una criatura en el espacio del enjambre. *Impacto:* 5 (2d4) puntos de daño perforante o 2 (1d4) puntos de daño perforante si el enjambre tiene la mitad o menos de sus puntos de golpe.

Enjambre de pirañas

Enjambre Mediano de bestias Diminutas, no alineado

Clase de Armadura: 13
Puntos de golpe: 28 (8d8–8)
Velocidad: 0 pies, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	16 (+3)	9 (−1)	1 (−5)	7 (−2)	2 (−4)

Resistencias al daño: Contundente, perforante, cortante
Inmunidades a estados: Hechizado, asustado, agarrado, paralizado, petrificado, tumbado, apresado, aturdido
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8
Idiomas: -
Desafío: 1 (200 PX)

Frenesí sangriento. El enjambre de pirañas tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no tenga todos sus puntos de golpe.
Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y atravesar cualquier abertura lo suficientemente grande para que una piraña Diminuta pase por ella. El enjambre no puede recuperar sus puntos de golpe ni conseguir puntos de golpe temporales.
Respirar agua. El enjambre solo puede respirar debajo del agua.

Acciones

Mordiscos. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 0 pies, una criatura en el espacio del enjambre. *Impacto:* 14 (4d6) puntos de daño perforante o 7 (2d6) puntos de daño perforante si el enjambre tiene la mitad o menos de sus puntos de golpe.

Enjambre de ratas

Enjambre Mediano de bestias Diminutas, no alineado

Clase de Armadura: 10
Puntos de golpe: 24 (7d8–7)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (–1)	11 (+0)	9 (–1)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Resistencias al daño: Contundente, perforante, cortante
Inmunidades a estados: Hechizado, asustado, agarrado, paralizado, petrificado, tumbado, apresado, aturdido
Sentidos: Visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 1/4 (50 PX)

Olfato agudizado. El enjambre tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.
Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y atravesar cualquier abertura lo suficientemente grande para que una rata Diminuta pase por ella. El enjambre no puede recuperar sus puntos de golpe ni conseguir puntos de golpe temporales.

Acciones

Mordiscos. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque, alcance 0 pies, un objetivo en el espacio del enjambre. *Impacto:* 7 (2d6) puntos de daño perforante, o 3 (1d6) puntos de daño perforante si el enjambre tiene la mitad o menos de sus puntos de golpe.

Enjambre de serpientes venenosas

Enjambre Mediano de bestias Diminutas, no alineado

Clase de Armadura: 14
Puntos de golpe: 36 (8d8)
Velocidad: 30 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (–1)	18 (+4)	11 (+0)	1 (–5)	10 (+0)	3 (–4)

Resistencias al daño: Contundente, perforante, cortante
Inmunidades a estados: Hechizado, asustado, agarrado, paralizado, petrificado, tumbado, apresado, aturdido
Sentidos: Vista ciega 10 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 2 (450 PX)

Enjambre. El enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y atravesar cualquier abertura lo suficientemente grande para que una serpiente Diminuta pase por ella. El enjambre no puede recuperar sus puntos de golpe ni conseguir puntos de golpe temporales.

Acciones

Mordiscos. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 0 pies, una criatura en el espacio del enjambre. *Impacto:* 7 (2d6) puntos de daño perforante o 3 (1d6) puntos de daño perforante si el enjambre tiene la mitad o menos de sus puntos de golpe. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 10; si falla, recibe 14 (4d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Escarabajo de fuego gigante

Bestia Pequeña, no alineada

El escarabajo de fuego gigante es una criatura nocturna que recibe su nombre debido a un par de glándulas brillantes que emiten luz. Los mineros y los aventureros aprecian estas criaturas, ya que las glándulas de un escarabajo de fuego gigante siguen emitiendo luz durante 1d6 días después de su muerte. Los escarabajos de fuego gigantes se suelen encontrar bajo tierra y en los bosques oscuros.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)
Puntos de golpe: 4 (1d6+1)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (–1)	10 (+0)	12 (+1)	1 (–5)	7 (–2)	3 (–4)

Sentidos: Vista ciega 30 pies, Percepción pasiva 8
Idiomas: -
Desafío: 0 (10 PX)

Iluminación. El escarabajo emite luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en otros 10 pies adicionales.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +1 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d6–1) puntos de daño cortante.

Escorpión

Bestia Diminuta, no alineada

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)
Puntos de golpe: 1 (1d4–1)
Velocidad: 10 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (–4)	11 (+0)	8 (–1)	1 (–5)	8 (–1)	2 (–4)

Sentidos: Vista ciega 10 pies, Percepción pasiva 9
Idiomas: -
Desafío: 0 (10 PX)

Acciones

Aguijón. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 1 punto de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 9; si falla, recibe 4 (1d8) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Escorpión gigante

Bestia Grande, no alineada

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)
Puntos de golpe: 52 (7d10+14)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	1 (−5)	9 (−1)	3 (−4)

Sentidos: Vista ciega 60 pies, Percepción pasiva 9
Idiomas: -
Desafío: 3 (700 PX)

Acciones

Multiataque. El escorpión realiza tres ataques: dos con sus pinzas y uno con su aguijón.

Pinzas. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. ***Impacto:*** 6 (1d8+2) puntos de daño contundente y el objetivo queda agarrado (escapar CD 12). El escorpión tiene dos pinzas, cada una de las cuales solo puede agarrar a un objetivo.

Aguijón. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 7 (1d10+2) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 12; si falla, recibe 22 (4d10) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Gato

Bestia Diminuta, no alineada

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 2 (1d4)
Velocidad: 40 pies, 30 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (−4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: -
Desafío: 0 (10 PX)

Olfato agudizado. El gato tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

Acciones

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +0 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1 punto de daño cortante.

Hachapico

Bestia Grande, no alineada

Un hachapico es un pájaro alto, de patas fuertes y pico en forma de cuña, que no puede volar. Es bastante arisco y tiende a atacar a los desconocidos que se le acercan demasiado.

Clase de Armadura: 11
Puntos de golpe: 19 (3d10+3)
Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 1/4 (50 PX)

Acciones

Pico. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño cortante.

Halcón

Bestia Diminuta, no alineada

Clase de Armadura: 13
Puntos de golpe: 1 (1d4–1)
Velocidad: 10 pies, 60 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (−3)	16 (+3)	8 (−1)	2 (−4)	14 (+2)	6 (−2)

Habilidades: Percepción +4
Sentidos: Percepción pasiva 14
Idiomas: -
Desafío: 0 (10 PX)

Vista agudizada. El halcón tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Acciones

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1 punto de daño cortante.

Halcón sangriento

Bestia Pequeña, no alineada

El halcón sangriento, que recibe su nombre por sus alas carmesíes y su naturaleza agresiva, ataca con su pico a modo de daga a casi cualquier animal. Los halcones sangrientos van en grandes grupos y atacan en bandada para derrotar a sus presas.

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 7 (2d6)
Velocidad: 10 pies, 60 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (−2)	14 (+2)	10 (+0)	3 (−4)	14 (+2)	5 (−3)

Habilidades: Percepción +4
Sentidos: Percepción pasiva 14
Idiomas: -
Desafío: 1/8 (25 PX)

Vista agudizada. El halcón tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Tácticas de manada. El halcón tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si hay al menos uno de sus aliados halcones a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

Acciones

Pico. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4+2) puntos de daño perforante.

Hiena

Bestia Mediana, no alineada

Clase de Armadura: 11
Puntos de golpe: 5 (1d8+1)
Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Habilidades: Percepción +3
Sentidos: Percepción pasiva 13

Idiomas: -
Desafío: 0 (10 PX)

Tácticas de manada. La hiena tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si hay al menos uno de sus aliados hienas a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d6) puntos de daño perforante.

Hiena gigante

Bestia Grande, no alineada

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 45 (6d10+12)
Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +3
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: -
Desafío: 1 (200 PX)

Devastación. Cuando la hiena reduce los puntos de una criatura a 0 con un ataque cuerpo a cuerpo en su turno, puede realizar una acción adicional para moverse hasta la mitad de su velocidad y hacer un ataque de mordisco.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño perforante.

Huargo

Monstruosidad Grande, neutral maligna

El huargo es un depredador malvado que se deleita cazando y devorando criaturas más débiles que él. Los huargos son astutos y malévolos, y vagan por las tierras salvajes remotas. A veces los trasgos y los grandes trasgos los crían como monturas, pero un huargo se volverá contra su jinete si siente que le está tratando o alimentando mal. Los huergos hablan su propio idioma y trasgo, y unos cuantos también aprenden a hablar común.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)
Puntos de golpe: 26 (4d10+4)
Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	7 (−2)	11 (+0)	8 (−1)

Habilidades: Percepción +4
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: Trasgo, huargo
Desafío: 1/2 (100 PX)

Olfato y oído agudizados. El huargo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el oído o en el olfato.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 para no quedar tumbado.

Jabalí

Bestia Mediana, no alineada

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)
Puntos de golpe: 11 (2d8+2)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	9 (−1)	5 (−3)

Sentidos: Percepción pasiva 9
Idiomas: -
Desafío: 1/4 (50 PX)

Carga. Si el jabalí se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y le impacta con un ataque de sus colmillos en el mismo turno, el objetivo recibe 3 (1d6) puntos de daño cortante adicional. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 11 para no quedar tumbado.

Implacable (recarga después de un descanso prolongado o breve). Si el jabalí recibe 7 puntos de daño o menos que reducirían sus puntos de golpe a 0, en su lugar, los puntos de golpe se reducen a 1.

Acciones

Colmillos. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6+1) puntos de daño cortante.

Jabalí gigante

Bestia Grande, no alineada

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)
Puntos de golpe: 42 (5d10+15)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	2 (−4)	7 (−2)	5 (−3)

Sentidos: Percepción pasiva 8
Idiomas: -
Desafío: 2 (450 PX)

Carga. Si el jabalí se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y le impacta con un ataque de sus colmillos en el mismo turno, el objetivo recibe 7 (2d6) puntos de daño cortante adicional. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 para no quedar tumbado.

Implacable (recarga después de un descanso prolongado o breve). Si el jabalí recibe 10 puntos de daño o menos que reducirían sus puntos de golpe a 0, en su lugar, los puntos de golpe se reducen a 1.

Acciones

Colmillos. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño cortante.

Lagarto

Bestia Diminuta, no alineada

Clase de Armadura: 10
Puntos de golpe: 2 (1d4)
Velocidad: 20 pies, 20 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (−4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (−5)	8 (−1)	3 (−4)

Sentidos: Visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 9
Idiomas: -
Desafío: 0 (10 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +0 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1 punto de daño perforante.

Lagarto gigante

Bestia Grande, no alineada

El lagarto gigante se puede montar o usar como animal de tiro. Los hombres lagarto también los tienen como mascotas, y los drows, los duérgar y otros usan a los lagartos gigantes subterráneos como monturas y animales de carga.

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)
Puntos de golpe: 19 (3d10+3)
Velocidad: 30 pies, 30 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Sentidos: Visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 1/4 (50 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño perforante.

León

Bestia Grande, no alineada

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 26 (4d10+4)
Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	8 (−1)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +6
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: -
Desafío: 1 (200 PX)

Olfato agudizado. El león tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

Tácticas de manada. El león tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si hay al menos uno de sus aliados leones a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

Salto. Si el león se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y le impacta con un ataque de garras en el mismo turno, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 para no quedar tumbado. Si el objetivo está tumbado, el león puede realizar un ataque de mordisco contra él como acción adicional.

Saltar corriendo. Si empieza corriendo 10 pies, el león puede realizar un salto largo de hasta 25 pies.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño cortante.

Lobo

Bestia Mediana, no alineada

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)
Puntos de golpe: 11 (2d8+2)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: -
Desafío: 1/4 (50 PX)

Olfato y oído agudizados. El lobo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato o en el oído.

Tácticas de manada. El lobo tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si hay al menos uno de sus aliados lobos a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d4+2) puntos de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 11 para no quedar tumbado.

Lobo invernal

Monstruosidad Grande, neutral maligna

El lobo invernal, que vive en el ártico, es tan grande como el lobo terrible, pero tiene el pelaje blanco como la nieve y los ojos de un color azul pálido. Los gigantes de escarcha usan a estas malvadas criaturas como guardias y compañeros de caza y utilizan su mortal arma de aliento contra sus enemigos. Los lobos de invierno se comunican entre ellos usando gruñidos y ladridos, pero hablan común y gigante lo suficientemente bien como para mantener conversaciones simples.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)
Puntos de golpe: 75 (10d10+20)
Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	7 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +3
Inmunidades al daño: Frío
Sentidos: Percepción pasiva 15
Idiomas: Común, gigante, lobo invernal
Desafío: 3 (700 PX)

Olfato y oído agudizados. El lobo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato o en el oído.

Tácticas de manada. El lobo tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si hay al menos uno de sus aliados lobos a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

Camuflaje en la nieve. El lobo tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que haga para esconderse en terrenos nevados.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 14 para no quedar tumbado.

Aliento de frío (recarga 5-6). El lobo exhala un estallido de viento helador en un cono de 15 pies. Cada criatura que se encuentre en esa área debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12; si falla, recibe 18 (4d8) puntos de daño por frío y, si tiene éxito, la mitad.

Lobo terrible

Bestia Grande, no alineada

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)
Puntos de golpe: 37 (5d10+10)
Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: -
Desafío: 1 (200 PX)

Olfato y oído agudizados. El lobo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato o en el oído.

Tácticas de manada. El lobo tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si hay al menos uno de sus aliados lobos a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 para no quedar tumbado.

Mamut

Bestia Enorme, no alineada

El mamut es una criatura similar a un elefante, con pelo grueso y unos largos colmillos. Es más corpulento y fiero que los elefantes normales y vive en una amplia variedad de climas, desde subárticos a subtropicales.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)
Puntos de golpe: 126 (11d12+55)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	9 (−1)	21 (+5)	3 (−4)	11 (+0)	6 (−2)

Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 6 (2300 PX)

Cargar y pisotear. Si el mamut se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y le impacta con un ataque de cornamenta en el mismo turno, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 18 para no quedar tumbado. Si el objetivo está tumbado, el mamut puede hacer otro ataque de pisotear como acción adicional.

Acciones

Cornamenta. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 25 (4d8+7) puntos de daño perforante.

Pisotear. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 5 pies, una criatura tumbada. *Impacto:* 29 (4d10+7) puntos de daño contundente.

Mastín

Bestia Mediana, no alineada

Los mastines son perros de caza que los humanos aprecian por su lealtad y sus sentidos agudizados. Los mastines se pueden entrenar como perros guardianes, perros de caza y perros de guerra. Los medianos y otros humanoides Pequeños los usan como monturas.

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 5 (1d8+1)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +3
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: -
Desafío: 1/8 (25 PX)



Oído y olfato agudizados. El mastín tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el oído o en el olfato.

Acciones

Mordisco. *Ataque arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6+1) puntos de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 11 para no quedar tumbado.

Mula

Bestia Mediana, no alineada

Clase de Armadura: 10
Puntos de golpe: 11 (2d8+2)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Sentidos: *Percepción pasiva 10*
Idiomas: -
Desafío: 1/8 (25 PX)

Bestia de carga. La mula se considera un animal Grande a la hora de determinar su capacidad de carga.

Conocer el terreno. La mula tiene ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza que realice contra efectos que la dejarían tumbada.

Acciones

Pezuñas. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque, distancia 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4+2) puntos de daño contundente.

Murciélago

Bestia Diminuta, no alineada

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 1 (1d4–1)
Velocidad: 5 pies, 30 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (−4)	15 (+2)	8 (−1)	2 (−4)	12 (+1)	4 (−3)

Sentidos: Vista ciega 60 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas: -
Desafío: 0 (10 PX)

Ecolocalización. El murciélago no puede usar su vista ciega mientras esté ensordecido.

Oído agudizado. El murciélago tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el oído.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +0 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 1 punto de daño perforante.

Murciélago gigante

Bestia Grande, no alineada

Clase de Armadura: 13
Puntos de golpe: 22 (4d10)
Velocidad: 10 pies, 60 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	2 (−4)	12 (+1)	6 (−2)

Sentidos: Vista ciega 60 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas: -
Desafío: 1/4 (50 PX)

Ecolocalización. El murciélago no puede usar su vista ciega mientras esté ensordecido.

Oído agudizado. El murciélago tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el oído.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

Oso negro

Bestia Mediana, no alineada

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)
Puntos de golpe: 19 (3d8+6)
Velocidad: 40 pies, 30 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +3
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: -
Desafío: 1/2 (100 PX)

Olfato agudizado. El oso tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

Acciones

Multiataque. El oso realiza dos ataques: uno con su mordisco y uno con sus garras.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d4+2) puntos de daño cortante.

Oso pardo

Bestia Grande, no alineada

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)
Puntos de golpe: 34 (4d10+12)
Velocidad: 40 pies, 30 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (−4)	13 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +3
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: -
Desafío: 1 (200 PX)

Olfato agudizado. El oso tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

Acciones

Multiataque. El oso realiza dos ataques: uno con su mordisco y uno con sus garras.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d8+4) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño cortante.

Oso polar

Bestia Grande, no alineada

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)
Puntos de golpe: 42 (5d10+15)
Velocidad: 40 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	2 (−4)	13 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +3
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: -
Desafío: 2 (450 PX)

Olfato agudizado. El oso tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

Acciones

Multiataque. El oso realiza dos ataques: uno con su mordisco y uno con sus garras.
Mordisco. *Ataque arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d8+5) puntos de daño perforante.
Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d6+5) puntos de daño cortante.

Pantera

Bestia Mediana, no alineada

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 13 (3d8)
Velocidad: 50 pies, 40 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (−4)	14 (+2)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +6
Sentidos: Percepción pasiva 14
Idiomas: -
Desafío: 1/4 (50 PX)

Olfato agudizado. La pantera tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.
Salto. Si la pantera se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y le impacta con un ataque de garras en el mismo turno, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 12 para no quedar tumbado. Si el objetivo está tumbado, la pantera puede realizar un ataque de mordisco contra él como acción adicional.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.
Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4+2) puntos de daño cortante.

Perro de la muerte

Monstruosidad Mediana, neutral maligna

El perro de la muerte es un feo sabueso de dos cabezas que mora en llanuras y desiertos. En el corazón de un perro de la muerte bulle el odio, y su predilección por la carne humanoide lo lleva a atacar a los viajeros y exploradores. Su saliva transmite una enfermedad que hace que la carne se desprenda poco a poco de los huesos.

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 39 (6d8+12)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	3 (−4)	13 (+1)	6 (−2)

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +4
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 15
Idiomas: -
Desafío: 1 (200 PX)

Dos cabezas. El perro tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) y en las tiradas de salvación para no quedar cegado, hechizado, ensordecido, asustado, aturdido o inconsciente.

Acciones

Multiataque. El perro realiza dos ataques de mordisco.
Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 contra enfermedad para no quedar envenenado hasta que se cure la enfermedad. Cada 24 horas, la criatura debe repetir la tirada de salvación y, si falla, su máximo de puntos de golpe se reduce en 5 (1d10). Esta reducción dura hasta que se cure la enfermedad. La criatura muere si la enfermedad reduce su máximo de puntos de golpe a 0.

Perro intermitente

Fata Mediana, legal buena

El perro intermitente recibe su nombre debido a su capacidad para aparecer y desaparecer, un talento del que se beneficia para sus ataques y para evitar el daño.

Clase de Armadura: 13
Puntos de golpe: 22 (4d8+4)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +5
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: Perro intermitente; entiende silvano, pero no puede hablarlo
Desafío: 1/4 (50 PX)

Olfato y oído agudizados. El perro tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el oído o en el olfato.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6+1) puntos de daño perforante.
Teleportar (recarga 4–6). El perro se teleporta mágicamente, junto con cualquier equipo que lleve puesto o que transporte, hasta 40 pies a un lugar sin ocupar que pueda ver. Antes o después de teleportarse, el perro puede realizar un ataque de mordisco.

Piraña

Bestia Diminuta, no alineada

La piraña es un pez carnívoro con dientes afilados. Las pirañas pueden adaptarse a cualquier entorno acuático, incluyendo fríos lagos subterráneos. Normalmente se agrupan en enjambres. Las estadísticas del enjambre de pirañas aparecen en la página 376.

Clase de Armadura: 13
Puntos de golpe: 1 (1d4–1)
Velocidad: 0 pies, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (−4)	16 (+3)	9 (−1)	1 (−5)	7 (−2)	2 (−4)

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8
Idiomas: -
Desafío: 0 (10 PX)

Frenesí sangriento. La piraña tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no tenga todos sus puntos de golpe.

Respirar agua. La piraña solo puede respirar debajo del agua.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1 punto de daño perforante.

Poni

Bestia Mediana, no alineada

Clase de Armadura: 10
Puntos de golpe: 11 (2d8+2)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (−4)	11 (+0)	7 (−2)

Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 1/8 (25 PX)

Acciones

Pezuñas. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d4+2) puntos de daño contundente.

Pulpo

Bestia Pequeña, no alineada

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 3 (1d6)
Velocidad: 5 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (−3)	15 (+2)	11 (+0)	3 (−4)	10 (+0)	4 (−3)

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +4
Sentidos: Visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: -
Desafío: 0 (10 PX)

Contener la respiración. Mientras está fuera del agua, el pulpo puede contener la respiración durante 30 minutos.

Camuflaje submarino. El pulpo tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que haga mientras se encuentra bajo el agua.

Respirar agua. El pulpo solo puede respirar debajo del agua.

Acciones

Tentáculos. *Ataque arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1 punto de daño contundente y el objetivo queda agarrado (escapar CD 10). Hasta que la presa termine, el pulpo no puede usar sus tentáculos sobre otro objetivo.

Nube de tinta (recarga después de un descanso prolongado o breve). Si se encuentra bajo el agua, el pulpo puede extender a su alrededor una nube de tinta de 5 pies de radio. El área se vuelve muy resguardada durante 1 minuto, aunque una corriente importante puede disipar la tinta. Después de liberar la tinta, el pulpo puede usar la acción de esprintar como acción adicional.

Pulpo gigante

Bestia Grande, no alineado

Clase de Armadura: 11
Puntos de golpe: 52 (8d10+8)
Velocidad: 10 pies, 60 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	4 (−3)	10 (+0)	4 (−3)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +5
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: -
Desafío: 1 (200 PX)

Contener la respiración. Mientras está fuera del agua, el pulpo puede contener la respiración durante 1 hora.

Camuflaje subacuático. El pulpo tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que haga mientras se encuentre bajo el agua.

Respirar agua. El pulpo solo puede respirar bajo el agua.

Acciones

Tentáculos. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, queda agarrado (escapar CD 16). Hasta que la presa termine, el objetivo queda apresado y el pulpo no puede usar sus tentáculos sobre otro objetivo.

Nube de tinta (recarga después de un descanso prolongado o breve). Si se encuentra bajo el agua, el pulpo puede extender a su alrededor una nube de tinta de 20 pies de radio. El área se vuelve muy resguardada durante 1 minuto, aunque una corriente importante puede dispersar la tinta. Después de liberar la tinta, el pulpo puede usar la acción de esprintar como acción adicional.

Rana

Bestia Diminuta, no alineada

La rana no tiene ataques efectivos. Se alimenta de pequeños insectos y normalmente vive cerca del agua, en árboles o bajo el suelo. Las estadísticas de la rana también se pueden usar para representar a un sapo.

Clase de Armadura: 11
Puntos de golpe: 1 (1d4–1)
Velocidad: 20 pies, 20 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (−5)	13 (+1)	8 (−1)	1 (−5)	8 (−1)	3 (−4)

Habilidades: Percepción +1, Sigilo +3
Sentidos: Visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas: -
Desafío: 0 (0 PX)

Anfibio. La rana puede respirar aire y agua.

Salto vertical. El salto largo de la rana es de hasta 10 pies y su salto hacia arriba es de hasta 5 pies, tanto si empieza corriendo como si no.

Rana gigante

Bestia Mediana, no alineada

Clase de Armadura: 11
Puntos de golpe: 18 (4d8)
Velocidad: 30 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	2 (−4)	10 (+0)	3 (−4)

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +3
Sentidos: Visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: -
Desafío: 1/4 (50 PX)

Anfibio. La rana puede respirar aire y agua.

Salto vertical. El salto largo de la rana es de hasta 20 pies y su salto hacia arriba es de hasta 10 pies, tanto si empieza corriendo como si no.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6+1) puntos de daño perforante y el objetivo queda agarrado (escapar CD 11). Hasta que la presa termine, el objetivo queda apresado y la rana no puede morder a otro objetivo.

Tragar. La rana realiza un ataque de mordisco contra un objetivo Pequeño o de un tamaño inferior que esté agarrando. Si impacta, se traga al objetivo y la presa termina. El objetivo tragado está cegado y apresado, tiene cobertura total contra los ataques y otros efectos que se hagan fuera de la rana y recibe 5 (2d4) puntos de daño por ácido al principio de cada turno de la rana. La rana solo puede tragarse a un objetivo a la vez. Si la rana muere, la criatura tragada ya no está apresada y puede escapar del cadáver usando 5 pies de movimiento; sale tumbada.

Rata

Bestia Diminuta, no alineada

Clase de Armadura: 10
Puntos de golpe: 1 (1d4–1)
Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (–4)	11 (+0)	9 (–1)	2 (–4)	10 (+0)	4 (–3)

Sentidos: Visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 0 (10 PX)

Olfato agudizado. La rata tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

Acciones

Mordisco. Ataque arma cuerpo a cuerpo: +0 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1 punto de daño perforante.

Rata gigante

Bestia Pequeña, no alineada

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 7 (2d6)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (–2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (–4)	10 (+0)	4 (–3)

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 1/8 (25 PX)

Olfato agudizado. La rata tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

Tácticas de manada. La rata tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si hay al menos uno de sus aliados ratas a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4+2) puntos de daño perforante.

Rinoceronte

Bestia Grande, no alineada

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)
Puntos de golpe: 45 (6d10+12)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	8 (–1)	15 (+2)	2 (–4)	12 (+1)	6 (–2)

Sentidos: Percepción pasiva 11
Idiomas: -
Desafío: 2 (450 PX)

Carga. Si el rinoceronte se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y le impacta con un ataque de cornamenta en el mismo turno, el objetivo recibe 9 (2d8) puntos de daño contundente adicional. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 para no quedar tumbado.

Acciones

Cornamenta. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d8+5) puntos de daño contundente.

Sapo gigante

Bestia Grande, no alineada

Clase de Armadura: 11
Puntos de golpe: 39 (6d10+6)
Velocidad: 20 pies, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	10 (+0)	3 (–4)

Sentidos: Visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 1 (200 PX)

Anfibio. El sapo puede respirar aire y agua.

Salto vertical. El salto largo del sapo es de hasta 20 pies y su salto hacia arriba es de hasta 10 pies, tanto si empieza corriendo como si no.

Variante: ratas gigantes enfermas

Algunas ratas gigantes son portadoras de repugnantes enfermedades que propagan con sus mordiscos. Una rata gigante enferma tiene un valor de desafío de 1/8 (25 PX) y la siguiente acción en lugar del mordisco normal:

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4+2) puntos de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 para no contraer una enfermedad. Hasta que la enfermedad se cure, el objetivo no puede recuperar puntos de golpe salvo por medios mágicos, y su máximo de puntos de golpe se reduce en 3 (1d6) cada 24 horas. Si el máximo de puntos de golpe del objetivo se reduce a 0 como resultado de la enfermedad, el objetivo muere.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d10+2) puntos de daño perforante más 5 (1d10) puntos de daño por veneno y el objetivo queda agarrado (escapar CD 13). Hasta que la presa termine, el objetivo queda apresado y la rana no puede morder a otro objetivo.

Tragar. El sapo realiza un ataque de mordisco contra un objetivo Mediano o de un tamaño inferior que esté agarrando. Si impacta, se traga al objetivo y la presa termina. El objetivo tragado está cegado y apresado, tiene cobertura total contra los ataques y otros efectos que se hagan fuera del sapo y recibe 10 (3d6) puntos de daño por ácido al principio de cada turno del sapo. El sapo solo puede tragarse a un objetivo a la vez. Si el sapo muere, la criatura tragada ya no está apresada y puede escapar del cadáver usando 5 pies de movimiento; sale tumbada.

Serpiente constrictora

Bestia Grande, no alineada

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 13 (2d10+2)
Velocidad: 30 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (−5)	10 (+0)	3 (−4)

Sentidos: Vista ciega 10 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 1/4 (50 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

Constreñir. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño contundente y el objetivo queda agarrado (escapar CD 14). Hasta que la presa termine, la criatura queda apresada y la serpiente no puede constreñir a otro objetivo.

Serpiente constrictora gigante

Bestia Enorme, no alineada

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 60 (8d12+8)
Velocidad: 30 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	1 (−5)	10 (+0)	3 (−4)

Habilidades: Percepción +2
Sentidos: Vista ciega 10 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: -
Desafío: 2 (450 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 10 pies, una criatura. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño perforante.

Constreñir. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 13 (2d8+4) puntos de daño contundente y el objetivo queda agarrado (escapar CD 16). Hasta que la presa termine, la criatura queda apresada y la serpiente no puede constreñir a otro objetivo.

Serpiente venenosa

Bestia Diminuta, no alineada

Clase de Armadura: 13
Puntos de golpe: 2 (1d4)
Velocidad: 30 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (−4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (−5)	10 (+0)	3 (−4)

Sentidos: Vista ciega 10 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 1/8 (25 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1 punto de daño perforante y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10; si falla, recibe 5 (2d4) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Serpiente venenosa gigante

Bestia Mediana, no alineada

Clase de Armadura: 14
Puntos de golpe: 11 (2d8+2)
Velocidad: 30 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	3 (−4)

Habilidades: Percepción +2
Sentidos: Vista ciega 10 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: -
Desafío: 1/4 (50 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d4+4) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 11; si falla, recibe 10 (3d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Serpiente voladora

Bestia Diminuta, no alineada

La serpiente voladora es una serpiente de brillantes colores y con alas que se encuentra en las junglas remotas. Las gentes tribales y los sectarios a veces las domestican como mensajeros que entregan pergaminos enrollados en sus colas.

Clase de Armadura: 14
Puntos de golpe: 5 (2d4)
Velocidad: 30 pies, 60 pies volando, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (−3)	18 (+4)	11 (+0)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Sentidos: Vista ciega 10 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas: -
Desafío: 1/8 (25 PX)

Vuelo de reconocimiento. La serpiente no provoca ataques de oportunidad cuando se aleja volando del alcance de un enemigo.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1 punto de daño perforante más 7 (3d4) puntos de daño por veneno.

Simio

Bestia Mediana, no alineada

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 19 (3d8+6)
Velocidad: 30 pies, 30 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	6 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Atletismo +5, Percepción +3
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: -
Desafío: 1/2 (100 PX)

Acciones

Multiataque. El simio realiza dos ataques de puños.

Puño. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño contundente.

Roca. *Ataque de arma a distancia:* +5 al ataque, distancia 25/50 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño contundente.

Simio gigante

Bestia Enorme, no alineada

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 157 (15d12+60)
Velocidad: 40 pies, 40 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	14 (+2)	18 (+4)	7 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Atletismo +9, Percepción +4
Sentidos: Percepción pasiva 14
Idiomas: -
Desafío: 7 (2900 PX)

Acciones

Multiataque. El simio realiza dos ataques de puños.

Puño. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 22 (3d10+6) puntos de daño contundente.

Roca. *Ataque de arma a distancia:* +9 al ataque, distancia 50/100 pies, un objetivo. *Impacto:* 30 (7d6+6) puntos de daño contundente.

Tejón

Bestia Diminuta, no alineada

Clase de Armadura: 10
Puntos de golpe: 3 (1d4+1)
Velocidad: 20 pies, 5 pies excavando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (−3)	11 (+0)	12 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Sentidos: Visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas: -
Desafío: 0 (10 PX)

Olfato agudizado. El tejón tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1 punto de daño perforante.

Tejón gigante

Bestia Mediana, no alineada

Clase de Armadura: 10
Puntos de golpe: 13 (2d8+4)
Velocidad: 30 pies, 10 pies excavando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Sentidos: Visión en la oscuridad 30 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas: -
Desafío: 1/4 (50 PX)

Olfato agudizado. El tejón tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

Acciones

Multiataque. El tejón realiza dos ataques: uno con su mordisco y uno con sus garras.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6+1) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (2d4+1) puntos de daño cortante.

Tiburón cazador

Bestia Grande, no alineada

El tiburón cazador es más pequeño que el tiburón gigante, pero más fiero que el tiburón de arrecife. Caza en las aguas profundas, normalmente solo, pero varios tiburones cazadores podrían alimentarse en la misma área. Un tiburón cazador adulto mide de 15 a 20 pies de longitud.

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)
Puntos de golpe: 45 (6d10+12)
Velocidad: 0 pies, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (−5)	10 (+0)	4 (−3)

Habilidades: Percepción +2
Sentidos: Vista ciega 30 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: -
Desafío: 2 (450 PX)

Frenesí sangriento. El tiburón tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no tenga todos sus puntos de golpe.

Respirar agua. El tiburón solo puede respirar debajo del agua.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8+4) puntos de daño perforante.

Tiburón de arrecife

Bestia Mediana, no alineada

El tiburón de arrecife es más pequeño que el tiburón gigante y el cazador. Vive en aguas oscuras y en arrecifes de corales y caza en manada. Un espécimen adulto mide de 6 a 10 pies de longitud.

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)
Puntos de golpe: 22 (4d8+4)
Velocidad: 0 pies, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (−5)	10 (+0)	4 (−3)

Habilidades: Percepción +2
Sentidos: Vista ciega 30 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: -
Desafío: 1/2 (100 PX)

Tácticas de manada. El tiburón tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si hay al menos uno de sus aliados tiburones a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

Respirar agua. El tiburón solo puede respirar debajo del agua.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño perforante.

Tiburón gigante

Bestia Enorme, no alineada

El tiburón gigante mide 30 pies de largo y normalmente se encuentra en las profundidades de los océanos. Sin ningún miedo, caza cualquier cosa que se cruce en su camino, incluyendo ballenas y barcos.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)
Puntos de golpe: 126 (11d12+55)
Velocidad: 0 pies, 50 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	11 (+0)	21 (+5)	1 (−5)	10 (+0)	5 (−3)

Habilidades: Percepción +3
Sentidos: Vista ciega 60 pies, Percepción pasiva 13
Idiomas: -
Desafío: 5 (1800 PX)

Frenesí sangriento. El tiburón tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra cualquier criatura que no tenga todos sus puntos de golpe.

Respirar agua. El tiburón solo puede respirar debajo del agua.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 22 (3d10+6) puntos de daño perforante.

Tigre

Bestia Grande, no alineada

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 37 (5d10+10)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (−4)	12 (+1)	8 (−1)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +6
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13
Idiomas: -
Desafío: 1 (200 PX)

Olfato agudizado. El tigre tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

Salto. Si el tigre se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y le impacta con un ataque de garras en el mismo turno, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 para no quedar tumbado. Si el objetivo está tumbado, el tigre puede realizar un ataque de mordisco contra él como acción adicional.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d10+3) puntos de daño perforante.

Garra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño cortante.

Tigre dientes de sable

Bestia Grande, no alineada

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 52 (7d10+14)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	3 (−4)	12 (+1)	8 (−1)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +6
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: -
Desafío: 2 (450 PX)

Olfato agudizado. El tigre tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

Salto. Si el tigre se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y le impacta con un ataque de garras en el mismo turno, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 14 para no quedar tumbado. Si el objetivo está tumbado, el tigre puede realizar un ataque de mordisco contra él como acción adicional.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (1d10+5) puntos de daño perforante.

Garra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d6+5) puntos de daño cortante.

Abolez

Aberración Grande, legal maligna

Esta alargada criatura pisciforme dotada de tres musculosos tentáculos y una formidable cola es el señor indiscutible de las aguas más tenebrosas desde épocas pretéritas. Su cuerpo escamoso exuda un negro icor que contamina el agua, mientras que sus crueles ojos destellan rojos, especialmente cuando usa su poderosa mente para subyugar a cuanto humanoide encuentre. Lo último que ven sus presas al dirigirse al agua con una boba sonrisa son sus fauces, dotada de hilera tras hilera de largos y puntiagudos dientes.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 135 (18d10+36)
Velocidad: 10 pies, nadando 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	9 (−1)	15 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Con +6, Int +8, Sab +6
Habilidades: Historia +12, Percepción +10
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 20
Idiomas: Habla profunda, telepatía 120 pies
Desafío: 10 (5900 PX)

Anfibio. El abolez puede respirar aire y agua.

Nube de mucosa. Mientras está bajo el agua, el abolez está envuelto en una mucosa cambiante. Cualquier criatura que toque al abolez o que le impacte con un ataque cuerpo a cuerpo mientras esté a 5 pies o menos de él debe hacer una tirada de salvación de Constitución CD 14. Si falla, queda enferma durante 1d4 horas. La criatura enferma solo puede respirar bajo el agua.

Telepatía interrogatoria. Si una criatura que el abolez pueda ver se comunica telepáticamente con el abolez, este averigua sus mayores deseos.

Acciones

Multiataque. El abolez hace tres ataques de tentáculos.

Tentáculos. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d6+5) puntos de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 para no quedar enferma. La enfermedad empieza a tener efecto después de 1 minuto, tiempo durante el cual se puede eliminar mediante cualquier magia que cure una enfermedad. Después de 1 minuto, la piel de la criatura enferma se vuelve translúcida y viscosa, la criatura no puede recuperar puntos de golpe a menos que se encuentre bajo el agua y la enfermedad solo se puede eliminar con *Sanar* u otro conjuro de nivel 6 o superior que cure enfermedades. Cuando la criatura está fuera del agua, recibe 6 (1d12) puntos de daño por ácido cada 10 minutos a menos que se le aplique algo húmedo sobre la piel en ese tiempo.

Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (3d6+5) puntos de daño contundente.

Esclavizar (3/día). El abolez elige a una criatura que pueda ver a 30 pies o menos de él. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 para no quedar hechizado mágicamente por el abolez hasta que este muera o se encuentre en un plano de existencia diferente al plano en el que se encuentre el objetivo. El objetivo hechizado está bajo el control del abolez y no puede realizar reacciones, y ambos se pueden comunicar telepáticamente entre sí a cualquier distancia.

Cuando el objetivo hechizado recibe daño, puede repetir la tirada de salvación. Si tiene éxito, el efecto termina. Una vez cada 24 horas, el objetivo puede repetir la tirada de salvación si está al menos a 1 milla de distancia del abolez.

Acciones legendarias

El abolez puede realizar las siguientes 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Detectar. El abolez hace una prueba de Sabiduría (Percepción).

Coletazo. El abolez hace un ataque de cola.

Drenar psique (cuesta 2 acciones). Una criatura hechizada por el abolez recibe 10 (3d6) puntos de daño psíquico y el abolez recupera tantos puntos de golpe como daño reciba la criatura.

Acechador invisible

Elemental Mediano, neutral

El acechador invisible es una entidad elemental de otro plano vinculado al aire que, aunque es percibida como un potente golpe de aire, carece de forma física. Suelen invocarlo a la fuerza hechiceros, magos y otros practicantes de magia planar para emplearlo como criado. Estas sensibles entidades trabajan para sus amos mortales a disgusto, limitándose a realizar sus tareas al pie de la letra o retorciéndolas si no han sido enunciadas con cuidado. No son pocos los magos que han acabado muertos al ordenar en un momento de apuro a su rencoroso acechador invisible que lo pusiese a salvo.

Clase de Armadura: 14
Puntos de golpe: 104 (16d8+32)
Velocidad: 50 pies, 50 pies volando (planear)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Habilidades: Percepción +8, Sigilo +10
Resistencias al daño: Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Agotamiento, agarrado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, apresado, inconsciente
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 18
Idiomas: Aurano; entiende común, pero no puede hablarlo
Desafío: 6 (2300 PX)

Invisibilidad. El acechador es invisible.

Rastreador impecable. Quien convoca al acechador le indica una presa. El acechador conoce la dirección y la distancia a la que se encuentra dicha presa siempre y cuando los dos estén en el mismo plano de existencia. El acechador también sabe dónde se encuentra quien lo convoca.

Acciones

Multiataque. El acechador hace dos ataques de golpetazo.

Golpetazo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño contundente.

Ángeles

Con este apelativo genérico se denomina a toda una serie de criaturas celestiales.

Deva

Celestial Mediano, legal bueno

Los devas son humanoides angelicales de piel ligeramente azulada que están dotados de poderosas alas de cisne capaces de levantar del suelo sus apolíneos cuerpos. Aunque hermosos, los mensajeros de los altos señores celestiales no dudan en adquirir formas mortales, de humanoides o animales, para cumplir la voluntad de sus amos. Combaten blandiendo pesadas mazas de luz solar, aunque suelen detenerse para sanar mediante sus milagrosas artes a los aliados heridos, trayendo de vuelta incluso a los muertos.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 136 (16d8+64)
Velocidad: 30 pies, 90 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	20 (+5)

Tiradas de salvación: Sab +9, Car +9
Habilidades: Perspicacia +9, Percepción +9
Resistencias al daño: Radiante; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, asustado
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 19
Idiomas: Todos, telepatía 120 pies
Desafío: 10 (5900 PX)

Armas angelicales. Los ataques de arma del deva son mágicos. Cuando el deva golpea con cualquier arma, esta inflige 4d8 puntos de daño radiante adicional (incluido en el ataque).

Lanzamiento de conjuros innato. La característica del deva para lanzar conjuros es Carisma (salvación de conjuro CD 17). El deva puede lanzar los siguientes conjuntos de manera innata y solo con componentes verbales:

A voluntad: Detectar el mal y el bien
1/día cada uno: Comunión, Revivir a los muertos

Resistencia mágica. El deva tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Multiataque. El deva realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Maza. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6+4) puntos de daño contundente más 18 (4d8) puntos de daño radiante.

Toque sanador (3/día). El deva toca a otra criatura. El objetivo recupera mágicamente 20 (4d8+2) puntos de golpe y queda liberado de cualquier maldición, enfermedad, veneno, ceguera o sordera.

Cambiar de forma. El deva se convierte mágicamente en un humanoide o una bestia que tenga un valor de desafío igual o menor que el suyo, o vuelve a su forma verdadera. Vuelve a su forma verdadera si muere. El equipo que lleve o que transporte es absorbido por la nueva forma o lo lleva puesto (a elección del deva). En la nueva forma, el deva mantiene sus estadísticas de juego y la capacidad de hablar, pero su CA, modo de moverse, Fuerza, Destreza y sentidos especiales son reemplazados por los de la nueva forma, y consigue cualquier estadística o capacidad (excepto rasgos de clase, acciones legendarias y acciones de guarida) de la nueva forma que él no tenga.

Planotáreo

Celestial Grande, legal bueno

Seres alados de piel esmeralda que manejan, gracias a sus musculosos brazos, mandobles capaces de partir en dos al más poderoso demonio. Estos severos ángeles son la voluntad de sus señores, la cual hacen cumplir por la fuerza, invocando el poder de las tormentas o comandando legiones de insectos, y son vistos con cierto temor por los mortales, pues se sabe que no hay mentira o pecado que se pueda ocultar ante un planotáreo.

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)
Puntos de golpe: 200 (16d10+112)
Velocidad: 40 pies, 120 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	20 (+5)	24 (+7)	19 (+4)	22 (+6)	25 (+7)

Tiradas de salvación: Con +12, Sab +11, Car +12
Habilidades: Percepción +11
Resistencias al daño: Radiante; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, asustado
Sentidos: Vista verdadera 120 pies, Percepción pasiva 21
Idiomas: Todos, telepatía 120 pies
Desafío: 16 (15 000 PX)

Armas angelicales. Los ataques de arma del planotáreo son mágicos. Cuando el planotáreo impacta con cualquier arma, esta inflige 5d8 puntos de daño radiante adicional (incluido en el ataque).

Percepción divina. El planotáreo sabe si escucha una mentira.

Lanzamiento de conjuros innato. La característica para lanzar conjuros del planotáreo es Carisma (salvación de conjuro CD 20). El planotáreo puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Detectar el mal y el bien, Invisibilidad (solo a sí mismo)
3/día cada uno: Barrera de cuchillas, Disipar el mal y el bien, Golpe de llamas, Revivir a los muertos
1/día cada uno: Comunión, Controlar el clima, Plaga de insectos

Resistencia mágica. El planotáreo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Multiataque. El planotáreo realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Mandoble. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +12 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 21 (4d6+7) puntos de daño cortante más 22 (5d8) puntos de daño radiante.

Toque sanador (4/día). El planotáreo toca a otra criatura. El objetivo recupera mágicamente 30 (6d8+3) puntos de golpe y queda liberado de cualquier maldición, enfermedad, veneno, ceguera o sordera.

Solar

Celestial Grande, legal bueno

El solar es el más raro y escaso de cuantos tipos de ángeles existen, para alivio de demonios y pecadores, pues representa la gloria y el poder de sus divinos amos. Un solar es un musculoso humanoide de piel carmesí y enormes alas, dotado de un poder sacro con el que abrasa a sus enemigos cuando no los aniquila con sus saetas portadoras de muerte o con sus grandes espadas, que son capaces de blandir con la mente. Estos seres contemplativos son terribles de ver en combate, pues los siguen ráfagas

de poder destructor y ni la muerte parece afectar a quienes se ganan su aprobación.

Clase de Armadura: 21 (armadura natural)
Puntos de golpe: 243 (18d10+144)
Velocidad: 50 pies, 150 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	22 (+6)	26 (+8)	25 (+7)	25 (+7)	30 (+10)

Tiradas de salvación: Int +14, Sab +14, Car +17
Habilidades: Percepción +14
Resistencias al daño: Radiante; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades al daño: Necrótico, veneno
Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, asustado, envenado
Sentidos: Vista verdadera 120 pies, Percepción pasiva 24
Idiomas: Todos, telepatía 120 pies
Desafío: 21 (33 000 PX)

Armas angelicales. Los ataques de arma del solar son mágicos. Cuando el solar impacta con cualquier arma, esta inflige 6d8 puntos de daño radiante adicional (incluido en el ataque).

Percepción divina. El solar sabe si escucha una mentira.

Lanzamiento de conjuros innato. La característica del solar para lanzar conjuros es Carisma (salvación de conjuro CD 25). El solar puede lanzar los siguientes conjuntos de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Detectar el mal y el bien, Invisibilidad (solo a sí mismo)
3/día cada uno: Barrera de cuchillas, Disipar el mal y el bien, Resurrección
1/día cada uno: Comunión, Controlar el clima

Resistencia mágica. El solar tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Multiataque. El solar realiza dos ataques de mandoble.

Mandoble. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +15 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 22 (4d6+8) puntos de daño cortante más 27 (6d8) puntos de daño radiante.

Arco largo aniquilador. *Ataque de arma a distancia:* +13 al ataque, distancia 150/600 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d8+6) puntos de daño perforante más 27 (6d8) puntos de daño radiante. Si el objetivo es una criatura que tiene 100 puntos de golpe o menos, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 para no morir.

Espada voladora. El solar libera su mandoble para que planee mágicamente en un lugar sin ocupar a 5 pies o menos de él. Mientras el solar pueda ver la espada, puede, como acción adicional, ordenarle mentalmente que vuele hasta 50 pies y haga un ataque contra un objetivo, o que vuelva a sus manos. Si la espada voladora es objetivo de algún efecto, se considera que el solar la está sujetando. La espada voladora cae si el solar muere.

Toque sanador (4/día). El solar toca a otra criatura. El objetivo recupera mágicamente 40 (8d8+4) puntos de golpe y queda liberado de cualquier maldición, enfermedad, veneno, ceguera o sordera.

Acciones legendarias

El solar puede realizar las siguientes 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Teleportarse. El solar se teleporta mágicamente, junto con cualquier equipo que lleve puesto o que transporte, hasta 120 pies a un lugar sin ocupar que pueda ver.

Ráfaga ardiente (cuesta 2 acciones). El solar emite una energía mágica y divina. Toda criatura que elija en un radio de 10 pies debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 23; si falla, recibe 14 (4d6) puntos de daño por fuego más 14 (4d6) puntos de daño radiante adicional y, si tiene éxito, la mitad.

Mirada cegadora (cuesta 3 acciones). El solar elige a una criatura que pueda ver a 30 pies o menos de él. Si el objetivo puede ver, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 para no quedar cegado hasta que una magia como la del conjuro *Restablecimiento menor* elimine la ceguera.

Ankheg

Monstruosidad Grande, no alineada

Pocos depredadores son más aborrecidos que el ankheg, un enorme insecto excavador que puede apresar a un humano con sus mandíbulas y escupir un ácido capaz de corroer el acero. Esta bestia es experta en moverse por túneles subterráneos, donde aguarda hasta detectar calor o vibraciones que le den la señal para atacar de forma sorpresiva y letal.

Clase de Armadura: 14 (armadura natural), 11 mientras está tumbado
Puntos de golpe: 39 (6d10+6)
Velocidad: 30 pies, 10 excavando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	1 (−5)	13 (+1)	6 (−2)

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Sentido de la vibración 60 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas: -
Desafío: 2 (450 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño cortante más 3 (1d6) puntos de daño por ácido. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, queda agarrado (escapar CD 13). Hasta que la presa termine, el ankheg solo puede morder a la criatura atrapada y tiene ventaja en las tiradas de ataque para hacerlo.

Rociar ácido (recarga 6). El ankheg escupe ácido en una línea de 30 pies de largo y 5 pies de ancho, siempre y cuando no le esté haciendo una presa a una criatura. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 13; si falla, recibe 10 (3d6) puntos de daño por ácido y, si tiene éxito, la mitad.

Arpía

Monstruosidad Mediana, caótica maligna

Las arpías son monstruosidades que mezclan atributos de mujer con los de ave de carroña. Son capaces de volar con sus emplumadas alas y de cantar de forma tan sublime que atraen a todo el que las escucha como corderos al matadero. Las arpías blanden toscos garrotes, a veces hechos con los huesos mondos de sus víctimas.

Clase de Armadura: 11
Puntos de golpe: 38 (7d8+7)
Velocidad: 20 pies, 40 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (−2)	10 (+0)	13 (+1)

Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: Común
Desafío: 1 (200 PX)

Acciones
Multiataque. La arpía realiza dos ataques: uno con sus garras y uno con su clava.
Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (2d4+1) puntos de daño cortante.
Clava. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d4+1) puntos de daño contundente.
Canción cautivadora. La arpía canta una melodía mágica. Todos los humanoides y gigantes que se encuentran a 300 pies o menos de la arpía que puedan escuchar la canción deben superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 11 para no quedar hechizados hasta que termine la canción. La arpía debe realizar una acción adicional en sus siguientes turnos para continuar cantando. Puede dejar de cantar en cualquier momento. La canción termina si la arpía está incapacitada.

Mientras está hechizado por la arpía, el objetivo está incapacitado e ignora las canciones de otras arpías. Si el objetivo hechizado está a más de 5 pies de la arpía, durante su turno debe moverse hacia la arpía por la ruta más directa hasta estar a 5 pies o menos de ella. No evita los ataques de oportunidad, pero antes de moverse a un terreno dañino, como la lava o un foso, y cuando recibe daño de una fuente que no sea la arpía, el objetivo puede repetir la tirada de salvación. También puede hacerlo al final de cada uno de sus turnos. Si tiene éxito, el efecto termina. Cuando tiene éxito en la tirada de salvación, el objetivo se vuelve inmune a la canción de esta arpía durante las siguientes 24 horas.

Azer

Elemental Mediano, neutral legal

El azer recuerda a un enano con barba y melena hechas de fuego y piel de bronce bruñido que brilla como si estuviese aún en su forja. Estos elementales son una raza de maestros herreros y hábiles guerreros que combaten con sus ardientes martillos a toda suerte de enemigos, incluidos aquellos tan necios como para violar los límites de sus reinos. Tal es su fama que no son pocos quienes invocan a los azer como guardias o para demandar la elaboración de algún objeto mágico.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural, escudo)
Puntos de golpe: 39 (6d8+12)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Tiradas de salvación: Con +4
Inmunidades al daño: Fuego, veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Percepción pasiva 11
Idiomas: Ígneo
Desafío: 2 (450 PX)

Cuerpo ardiente. Una criatura que toque al azer o que le impacte con un arma cuerpo a cuerpo mientras está a 5 pies o menos de él recibe 5 (1d10) puntos de daño por fuego.
Armas ardientes. Cuando el azer impacta con un arma cuerpo a cuerpo de metal, inflige 3 (1d6) puntos de daño por fuego adicional (incluido en el ataque).
Iluminación. El azer emite luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en otros 10 pies adicionales.

Acciones
Martillo de guerra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño contundente o 8 (1d10+3) puntos de daño contundente si se usa con dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo, más 3 (1d6) puntos de daño por fuego.

Basilisco

Monstruosidad Mediana, no alineada

El basilisco es un pesado reptil dotado de hasta ocho pares de patas y una mandíbula repleta de ponzoña venenosa, un depredador vicioso cuya mirada convierte a sus presas literalmente en roca. Mora en páramos de polvo, piedra rota y arena, pues el basilisco se alimenta de los seres vivos que convierte en mineral para triturar con sus brutales fauces. Aunque peligrosa, la caza del basilisco es muy rentable, ya que, de obtener sus huevos, se le podrá entrenar para convertirse en un leal guardián, y su veneno vale el rescate de un príncipe mercader en según qué círculos.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)
Puntos de golpe: 52 (8d8+16)
Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	8 (−1)	15 (+2)	2 (−4)	8 (−1)	7 (−2)

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9
Idiomas: -
Desafío: 3 (700 PX)

Mirada petrificante. Si una criatura empieza su turno a 30 pies o menos del basilisco, ambos pueden verse y el basilisco no está incapacitado, este puede obligar a la criatura a hacer una tirada de salvación de Constitución CD 12. Si falla, la criatura empieza a convertirse mágicamente en piedra y queda apresada. Debe repetir la tirada de salvación al final de su siguiente turno. Si tiene éxito, el efecto termina. Si falla, la criatura queda petrificada hasta que sea liberada por el conjuro *Restablecimiento mayor* u otra magia.

Una criatura que no esté sorprendida puede apartar la mirada para evitar la tirada de salvación al principio de su turno. Si lo hace, no verá al basilisco hasta el principio de su siguiente turno, momento en que puede volver a apartar la mirada. Si mira al basilisco en algún momento, debe hacer la salvación inmediatamente.

Si el basilisco ve su reflejo a 30 pies o menos en luz brillante, se confunde a sí mismo con un rival y se elige como objetivo de su mirada.

Acciones
Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño perforante más 7 (2d6) puntos de daño por veneno.

Behir

Monstruosidad Enorme, neutral maligna

Estos viles parientes de los dragones son una mezcla de pesadilla entre escolopendra y serpiente, con cuerpos escamosos dotados numerosas patas que les permiten moverse

con velocidad por suelos, techos y paredes. Los behíres son cazadores muy territoriales que se abalanzan sobre sus presas para constreñirlas con sus cuerpos después de debilitarlas a mordiscos o usando los relámpagos que exhalan como si fueran auténticos dragones. Pocos destinos son más terribles que acabar engullido vivo por un behir.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 168 (16d12+64)
Velocidad: 50 pies, 40 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	16 (+3)	18 (+4)	7 (−2)	14 (+2)	12 (+1)

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +7
Inmunidades al daño: Relámpago
Sentidos: Visión en la oscuridad 90 pies, Percepción pasiva 16
Idiomas: Dragón
Desafío: 11 (7200 PX)

Acciones

Multiataque. El behir realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro para constreñir.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 22 (3d10+6) puntos de daño perforante.

Constreñir. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 5 pies, una criatura Grande o más pequeña. *Impacto:* 17 (2d10+6) puntos de daño contundente más 17 (2d10+6) puntos de daño cortante. El objetivo está agarrado (escapar CD 16) si el behir aún no está constriñendo a una criatura y queda apresado hasta que la presa termine.

Aliento de rayo (recarga 5-6). El behir exhala rayos en una línea de 20 pies de longitud y 5 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en la línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 16; si falla, recibe 66 (12d10) puntos de daño por rayo y, si tiene éxito, la mitad.

Tragar. El behir realiza un ataque de mordisco contra un objetivo Mediano o más pequeño al que esté agarrando. Si impacta, se traga al objetivo y la presa termina. El objetivo tragado está cegado y apresado, tiene cobertura total contra los ataques y otros efectos que haya fuera del behir y recibe 21 (6d6) puntos de daño por ácido al principio de cada turno del behir. El behir solo puede tragarse una criatura a la vez.

Si el behir recibe 30 puntos de daño o más en un solo turno por parte de la criatura tragada, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 al final de ese turno para no regurgitar a la criatura, la cual cae tumbada en un espacio que se encuentre a 10 pies o menos del behir. Si el behir muere, la criatura tragada ya no está apresada y puede escapar del cadáver usando 15 pies de movimiento; sale tumbada.

Bocón barbotante

Aberración Mediana, neutral

Estas masas de carne, hueso, grasa y baba son engendros informes salidos de la peor pesadilla de un loco. Dotados de innumerables ojos y fauces que se arrastran por el suelo en busca de alimento, empiezan a parlotear en lengua común de forma enloquecida cuando encuentran una presa… y siguen cuando han logrado capturarla. Con su exceso de babas, el bocón barbotante corrompe el terreno en el que se encuentra, haciendo que el suelo se vuelva inestable y resbaladizo, para facilitarse la caza.

Clase de Armadura: 9
Puntos de golpe: 67 (9d8+27)
Velocidad: 10 pies, 10 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	8 (−1)	16 (+3)	3 (−4)	10 (+0)	6 (−2)

Inmunidades a estados: Tumbado
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 2 (450 PX)

Suelo aberrante. El suelo que rodea al bocón en un radio de 10 pies parece una masa y es terreno difícil. Todas las criaturas que empiecen su turno en esa área deben superar una tirada de salvación de Fuerza CD 10 para que su velocidad no se reduzca a 0 al principio de su siguiente turno.

Barbotante. El bocón balbucea de manera incoherente mientras pueda ver a cualquier criatura y no esté incapacitado. Toda criatura que empiece su turno a 20 pies o menos del bocón y que pueda oír el barboteo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 10. Si falla, no puede realizar reacciones hasta el principio de su siguiente turno y tira 1d8 para determinar lo que hace durante su turno. Si saca de 1 a 4, no hace nada. Si saca 5 o 6, no realiza ninguna acción ni acción adicional y usa todo su movimiento para moverse en una dirección al azar. Si saca 7 u 8, hace un ataque cuerpo a cuerpo contra una criatura al azar dentro de su alcance o no hace nada si no puede realizar este ataque.

Acciones

Multiataque. El bocón barbotante realiza un ataque de mordisco y, si puede, usa su baba cegadora.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 17 (5d6) puntos de daño perforante. Si el objetivo es Mediano o más pequeño, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 10 para no quedar tumbado. Si el objetivo muere a causa de este daño, el bocón lo absorbe.

Baba cegadora (recarga 5-6). El bocón lanza un escupitajo a un punto que pueda ver a 15 pies o menos de él. El escupitajo explota en un estallido de luz cegadora al impactar. Todas las criaturas que se encuentren a 5 pies o menos del estallido deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 13 para no quedar cegadas hasta el final del siguiente turno del bocón.

Broza movediza

Planta Grande, no alineada

Al ojo inexperto o desprevenido la broza movediza se le antojará un montón de vegetación muerta y putrefacta, error que se puede volver letal cuando la planta antropófaga se lanza al ataque una vez que se sabe en ventaja. La broza movediza, capaz de engullir a un humano adulto, reduce a golpes a sus presas y después las mata para facilitarse la digestión, y se retira de la lucha mimetizándose con el entorno. Estas criaturas parecen disfrutar de las tormentas, de las cuales obtienen fuerza y vigor.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)
Puntos de golpe: 136 (16d10+48)
Velocidad: 20 pies, 20 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	8 (−1)	16 (+3)	5 (−3)	10 (+0)	5 (−3)

Habilidades: Sigilo +2
Resistencias al daño: Frío, fuego

Inmunidades al daño: Relámpago
Inmunidades a estados: Cegado, ensordecido, agotamiento
Sentidos: Vista ciega 60 pies (ciega más allá de ese radio), Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 5 (1800 PX)

Absorber relámpago. Cuando la broza movediza recibe daño por relámpago, en vez de perder puntos de golpe, los recupera.

Acciones

Multiataque. La broza movediza hace dos ataques de golpetazo. Si ambos ataques impactan a un objetivo Mediano o más pequeño, el objetivo queda agarrado (escapar CD 14) y la broza movediza puede engullirlo.

Golpetazo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8+4) puntos de daño contundente.

Engullir. La broza movediza engulle a una criatura Mediana o más pequeña que tenga agarrada. El objetivo engullido queda cegado, apresado e incapaz de respirar, y debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 al principio de cada uno de los turnos de la broza para no recibir 13 (2d8+4) puntos de daño contundente. Si la broza se mueve, el objetivo engullido se mueve con ella. La broza solo puede engullir a una criatura a la vez.

Bulete

Monstruosidad Grande, no alineada

El bulete es un depredador fiero y malhumorado de extraordinaria territorialidad. Este cuadrúpedo dotado de una dura coraza gris y morro alargado y erizado por hileras de dientes excava a tal velocidad que se diría que nada por ella, de ahí que se le llame también tiburón de tierra, pues, cuando se mueve bajo tierra, deja ver solo un surco de tierra dibujado por su aleta dorsal. El bulete es capaz de dar saltos verticales prodigiosos y es conocido por abalanzarse sobre sus presas para aplastarlas e incapacitarlas. Por fortuna, estas temerarias bestias suelen ser solitarias.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 94 (9d10+45)
Velocidad: 40 pies, 40 pies excavando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	11 (+0)	21 (+5)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Habilidades: Percepción +6
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Sentido de la vibración 60 pies, Percepción pasiva 16
Idiomas: -
Desafío: 5 (1800 PX)

Salto vertical. El salto largo del bulete es de hasta 30 pies y su salto hacia arriba es de hasta 15 pies, tanto si empieza corriendo como si no.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 30 (4d12+4) puntos de daño perforante.

Salto mortal. Si el bulete salta al menos 15 pies como parte de su movimiento, puede usar su acción para aterrizar de pie en un espacio en el que ya haya una o más criaturas. Cada una de esas criaturas debe superar una tirada de salvación de Fuerza o Destreza CD 16 (a elección del objetivo) para no quedar tumbada y recibir 14 (3d6+4) puntos de daño contundente más 14 (3d6+4) puntos de daño cortante. Si tiene éxito, solo recibe la mitad del daño, no queda tumbada y es empujada 5 pies fuera del espacio del bulete hasta un espacio sin ocupar que elija la criatura. Si no hay ningún lugar sin ocupar dentro del alcance, la criatura cae tumbada en el espacio del bulete.

Can del infierno

Infernal Mediano, legal maligno

Estos delgados sabuesos de cuerpo rojizo, ojos incandescentes y garras color carbón son cazadores extraordinarios cuando se encuentran en grupo, siendo capaces de derribar y cazar a presas mucho más grandes que ellos. El can del infierno recorre en manada las regiones infernales movido por su gran intelecto y aguda maldad, aunque no es raro ver en otros planos ejemplares que han sido invocados como guardianes o tropas de asalto.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)
Puntos de golpe: 45 (7d8+14)
Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	6 (−2)	13 (+1)	6 (−2)

Habilidades: Percepción +5
Inmunidades al daño: Fuego
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 15
Idiomas: Entiende infernal, pero no puede hablarlo
Desafío: 3 (700 PX)

Olfato y oído agudizados. El can infernal tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato o en el oído.

Tácticas de manada. El can tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si uno de los aliados del can está a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño perforante más 7 (2d6) puntos de daño por fuego.

Aliento de fuego (recarga 5-6). El can exhala fuego en un cono de 15 pies. Toda criatura que se encuentre en el área debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12. Si falla, recibe 21 (6d6) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad.

Centauro

Monstruosidad Grande, neutral buena

El centauro es un impresionante guerrero con tronco, cabeza y brazos de humano, pero cuerpo y patas de caballo. Se organizan en tribus que se mueven según las estaciones o siguiendo los augurios que interpretan sus oráculos y videntes, ocupando vastas extensiones salvajes donde combaten a las criaturas malignas que se topen. En combate asaetean a sus enemigos con sus arcos antes de cargar con brutalidad con sus picas en mano. Si algún enemigo sobrevive al lance inicial, dan buena cuenta de ellos gracias a la fuerza de sus patas.

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 45 (6d10+12)
Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (−1)	13 (+1)	11 (+0)

Habilidades: Atletismo +6, Percepción +3, Supervivencia +3
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: Élfico, silvano
Desafío: 2 (450 PX)

Carga. Si el centauro se mueve al menos 30 pies en línea recta hacia un objetivo y le impacta con un ataque de pica en el mismo turno, el objetivo recibe 10 (3d6) puntos de daño perforante adicional.

Acciones

Multiataque. El centauro realiza dos ataques: uno con su pica y uno con sus pezuñas, o dos con su arco largo.

Pica. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d10+4) puntos de daño perforante.

Pezuñas. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño contundente.

Arco largo. *Ataque de arma a distancia:* +4 al ataque, distancia 150/600 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño perforante.

Monstruos y razas jugables

Los centauros son un paradigma de criatura fantástica que puede ser considerada una raza jugable (página 20) o adversaria de los personajes jugadores. Cuando un monstruo es una criatura inteligente, es posible convertirlo en una criatura jugable, como hemos hecho nosotros en el escenario de campaña de Voldor. No obstante, hemos mantenido aquí sus rasgos de criatura monstruosa para respetar el contenido del SRD 5.1 en el que se basa este juego y como ejemplo de esta aplicación de las reglas.



Cienos

Cieno gris

Cieno Mediano, no alineado

El cieno gris es una masa viscosa de color gris que se desplaza lentamente por suelos, paredes y techos de cuevas, ruinas y alcantarillas buscando comida. Es capaz de mimetizarse con el entorno para realizar burdas emboscadas, para desgracia de aquellos que se ponen al alcance de su toque ácido.

Clase de Armadura: 8
Puntos de golpe: 22 (3d8+9)
Velocidad: 10 pies, 10 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	6 (−2)	16 (+3)	1 (−5)	6 (−2)	2 (−4)

Habilidades: Sigilo +2
Inmunidades al daño: Ácido, frío, fuego
Inmunidades a estados: Cegado, hechizado, ensordecido, agotamiento, asustado, tumbado
Sentidos: Vista ciega 60 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 8
Idiomas: -
Desafío: 1/2 (100 PX)

Amorfo. El cieno gris puede moverse a través de un espacio de hasta 1 pulgada de anchura sin apretujarse.

Corroer metal. Cualquier arma no mágica hecha de metal que golpee al cieno se corroe. Después de infligir daño, el arma recibe un penalizador permanente y acumulativo de –1 a las tiradas de daño. Si el penalizador baja a –5, el arma se destruye. La munición no mágica hecha de metal o de madera que impacte sobre el cieno se destruye después de infligir el daño. El cieno puede corroer madera o metal no mágicos de hasta 2 pulgadas de grosor en 1 ronda.

Apariencia falsa. Mientras el cieno permanece sin moverse, es indistinguible de un charco aceitoso o de una roca mojada.

Acciones

Seudópodo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6+1) puntos de daño contundente más 7 (2d6) puntos de daño por ácido. Si el objetivo lleva una armadura de metal no mágica, esta se disuelve parcialmente y recibe un penalizador permanente y acumulativo de –1 a la CA que ofrece. La armadura se destruye si el penalizador reduce la CA a 10.

Cubo gelatinoso

Cieno Grande, no alineado

Este extraño monstruo es una masa gelatinosa transparente con forma de cubo gigante que recorre pasadizos y cavernas. En su interior se pueden encontrar los restos y tesoros de las últimas víctimas que ha digerido, al alcance de quien se atreva a meter la mano dentro del voraz cubo gelatinoso.

Clase de Armadura: 6
Puntos de golpe: 84 (8d10+40)
Velocidad: 15 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	3 (−4)	20 (+5)	1 (−5)	6 (−2)	1 (−5)

Inmunidades a estados: Cegado, hechizado, ensordecido, agotamiento, asustado, tumbado
Sentidos: Vista ciega 60 pies (ciego más allá de ese radio), Percepción pasiva 8
Idiomas: -
Desafío: 2 (450 PX)

Cubo de cieno. El cubo ocupa todo su espacio. Otras criaturas pueden entrar en él, pero, al hacerlo, pueden ser engullidas por el cubo y tienen desventaja en la tirada de salvación para evitarlo.

Las criaturas que se encuentren dentro del cubo se pueden ver, pero tienen cobertura total.

Una criatura que se encuentre a 5 pies o menos del cubo puede realizar una acción para tirar de una criatura u objeto que se encuentre dentro del cubo. Hacerlo requiere superar una prueba de Fuerza CD 12 y supone recibir 10 (3d6) puntos de daño por ácido.

El cubo solo puede contener dentro de sí una criatura Grande o hasta cuatro criaturas Medianas o más pequeñas al mismo tiempo.

Transparente. Incluso cuando el cubo se encuentre a plena vista, hace falta superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 para verlo si aún no se ha movido ni ha atacado. Una criatura que intente entrar en el espacio del cubo mientras no sepa que el cubo está ahí queda sorprendida por el cubo.

Acciones

Seudópodo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (3d6) puntos de daño por ácido.

Engullir. El cubo se mueve hasta su velocidad. Mientras lo hace, puede entrar en los espacios de criaturas Grandes o más pequeñas, en cuyo caso dicha criatura debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12. Si la supera, puede elegir ser empujada 5 pies hacia atrás o quedarse a un lado del cubo. Una criatura que elige no ser empujada, sufre las consecuencias de fallar la tirada de salvación. Si falla, el cubo entra en el espacio de la criatura, esta recibe 10 (3d6) puntos de daño por ácido y es engullida. La criatura engullida no puede respirar, queda apresada y recibe 21 (6d6) puntos de daño por ácido al principio de cada turno del cubo. Cuando el cubo se mueve, la criatura engullida se mueve con él.

Una criatura engullida puede intentar escaparse realizando una acción para hacer una prueba de Fuerza CD 12. Si tiene éxito, la criatura escapa y entra en un espacio de su elección que se encuentre a 5 pies o menos del cubo.

Gelatina ocre

Cieno Grande, no alineado

Una descerebrada y gran masa color mostaza que puede llegar a infestar subterráneos debido a su peculiar ciclo reproductivo, ya que, si se electrocuta o corta a una gelatina ocre, se dividirá en dos de menor tamaño.

Clase de Armadura: 8
Puntos de golpe: 45 (6d10+12)
Velocidad: 10 pies, 10 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	6 (−2)	14 (+2)	2 (−4)	6 (−2)	1 (−5)

Resistencias al daño: Ácido
Inmunidades al daño: Relámpago, cortante
Inmunidades a estados: Cegado, hechizado, ensordecido, agotamiento, asustado, tumbado
Sentidos: Vista ciega 60 pies (ciego más allá de ese radio), Percepción pasiva 8
Idiomas: -
Desafío: 2 (450 PX)

Amorfo. La gelatina puede moverse a través de un espacio de hasta 1 pulgada de anchura sin apretujarse.
Trepar como una araña. La gelatina puede trepar por superficies difíciles, incluso por el techo, sin necesidad de realizar una prueba de característica.

Acciones
Seudópodo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d6+2) puntos de daño contundente más 3 (1d6) puntos de daño por ácido.

Reacciones
Dividirse. Cuando una gelatina Mediana o más grande recibe daño por relámpago o cortante, se divide en dos nuevas gelatinas si tiene al menos 10 puntos de golpe. Cada una de las nuevas gelatinas tiene tantos puntos de golpe como la mitad de los de la gelatina original, redondeando hacia abajo. Las nuevas gelatinas tienen una categoría de tamaño menor que la gelatina original.

Pudin negro

Cieno Grande, no alienado

Estas masas corrosivas son tan negras como el alquitrán y les mueve un hambre ciega, que les hace recorrer los más lóbregos corredores en una búsqueda sin fin de materia orgánica que disolver en su interior. Estos grandes cienos se dividen en dos si se les corta o se les ataca con rayos, para espanto de quienes se enfrentan a ellos.

Clase de Armadura: 7
Puntos de golpe: 85 (10d10+30)
Velocidad: 20 pies, 20 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	5 (–3)	16 (+3)	1 (–5)	6 (–2)	1 (–5)

Inmunidades al daño: Ácido, frío, relámpago, cortante
Inmunidades a estados: Cegado, hechizado, ensordecido, agotamiento, asustado, tumbado
Sentidos: Vista ciega 60 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 8
Idiomas: -
Desafío: 4 (1100 PX)

Amorfo. El pudin puede moverse a través de un espacio de hasta 1 pulgada de anchura sin apretujarse.
Forma corrosiva. Una criatura que toca al pudin o que lo golpea con un ataque cuerpo a cuerpo mientras está a 5 pies o menos de él recibe 4 (1d8) puntos de daño por ácido. Un arma no mágica hecha de metal o madera que golpee al pudin se corroe. Después de infligir daño, el arma recibe un penalizador permanente y acumulativo de –1 a las tiradas de daño. Si el penalizador baja a –5, el arma se destruye. La munición no mágica hecha de metal o de madera que impacta sobre el pudin se destruye después de infligir daño.
El pudin puede corroer madera o metal no mágicos de hasta 2 pulgadas de grosor en 1 ronda.
Trepar como una araña. El pudin puede trepar por superficies difíciles, incluso por el techo, sin necesidad de realizar una prueba de característica.

Acciones
Seudópodo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño contundente más 18 (4d8) puntos de daño por ácido. Además, la armadura no mágica que lleve el objetivo se disuelve parcialmente y recibe un penalizador permanente y acumulativo de –1 a la CA que ofrece. La armadura se destruye si el penalizador reduce la CA a 10.

Reacciones
Dividirse. Cuando un pudin Mediano o más grande recibe daño por relámpago o cortante, se divide en dos nuevos púdines si tiene al menos 10 puntos de golpe. Cada uno de los nuevos púdines tiene tantos puntos de golpe como la mitad de los del pudin original, redondeando hacia abajo. Los nuevos púdines tienen una categoría de tamaño menor que el pudin original.

Cocatriz

Monstruosidad Pequeña, no alineada

Esta desagradable criatura se asemeja a una gallina enfermiza cuyo pico está lleno de dientes afilados. Presenta rasgos de reptil, como un largo cuello de serpiente y parches de piel escamosa. La cocatriz, pese a su pequeño tamaño, presenta un gran peligro, ya que suma una agresividad desaforada con la capacidad de transformar en piedra a quien logre morder.

Clase de Armadura: 11
Puntos de golpe: 27 (6d6+6)
Velocidad: 20 pies, 40 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (–2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (–4)	13 (+1)	5 (–3)

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas: -
Desafío: 1/2 (100 PX)

Acciones
Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 3 (1d4+1) puntos de daño perforante y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 para no quedar petrificado mágicamente. Si falla, empieza a convertirse en piedra y queda apresado. Debe repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina, y si falla, queda petrificado durante 24 horas.

Couatl

Celestial Mediano, legal bueno

El bondadoso couatl es una bella serpiente emplumada nativa de planos celestiales, donde opera como guardián de los bondadosos y castigo de los malvados. Vuela con elegancia para llevar sus bendiciones a quienes se las ganen, pues con su magia es capaz de sanar y proporcionar santuario a los más necesitados, así como juicio justo y castigo a quien albergue oscuridad en su corazón.

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)
Puntos de golpe: 97 (13d8+39)
Velocidad: 30 pies, 90 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	20 (+5)	17 (+3)	18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Con +5, Sab +7, Car +6
Resistencias al daño: Radiante
Inmunidades al daño: Psíquico; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Sentidos: Vista verdadera 120 pies, Percepción pasiva 15
Idiomas: Todos, telepatía 120 pies
Desafío: 4 (1100 PX)

Lanzamiento de conjuros innato. La característica para lanzar conjuros del couatl es Carisma (salvación de conjuro CD 14). Puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y solo con componentes verbales:

A voluntad: Detectar el mal y el bien, Detectar magia, Detectar pensamientos

3/día cada uno: Bendecir, Crear comida y bebida, Curar heridas, Restablecimiento menor, Protección contra el veneno, Santuario, Escudo

1/día cada uno: Soñar, Restablecimiento mayor, Escudriñar

Armas mágicas. Los ataques de arma del couatl son mágicos.

Protección mental. El couatl es inmune a *Escudriñar* y a cualquier efecto que sienta sus emociones, lea sus pensamientos o detecte su localización.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 8 (1d6+5) puntos de daño perforante y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 para no quedar envenenado durante 24 horas. Hasta que este veneno termine, el objetivo está inconsciente. Otra criatura puede usar una acción para zarandear al objetivo y despertarlo.

Constreñir. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 10 pies, una criatura Mediana o más pequeña. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño contundente y el objetivo queda agarrado (escapar CD 15). Hasta que la presa termine, el objetivo está apresado y el couatl no puede estrangular a otro objetivo.

Cambiar de forma. El couatl se transforma mágicamente en un humanoide o en una bestia que tenga un valor de desafío igual o menor que el suyo, o vuelve a su forma verdadera. El couatl vuelve a su forma verdadera si muere. El equipo que lleve o transporte es absorbido por la nueva forma o esta lo lleva puesto (a elección del couatl). En la nueva forma, el couatl mantiene sus estadísticas de juego y la capacidad de hablar, pero su CA, forma de moverse, Fuerza, Destreza y otras acciones quedan reemplazadas por las de la nueva forma, y consigue cualquier estadística o capacidad (excepto rasgos de clase, acciones legendarias y acciones de guarida) de la nueva forma que él no tenga. Si la nueva forma tiene un ataque de mordisco, el couatl puede usar su mordisco en esa forma.

Demonios

Los demonios son infernales anárquicos, de diversas formas y centrados en la destrucción del mundo. A menudos los incautos los confunden con los diablos, mucho más sibilinos y ladinos.

Bálor

Infernal Enorme (demonio), caótico maligno

El enorme bálor es la encarnación de la destrucción demoniaca. Su enorme cuerpo desnudo tiene el color de la sangre recién derramada, sus correosas alas ocultan la luz del sol y el fuego que lo rodea quema el aire a su alrededor. Blande en una mano una terrible espada hecha de tormentas y, en la otra, un látigo de fuego, con los que destruye a los insensatos que se le oponen.

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)
Puntos de golpe: 262 (21d12+126)
Velocidad: 40 pies, 80 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	15 (+2)	22 (+6)	20 (+5)	16 (+3)	22 (+6)

Tiradas de salvación: Fue +14, Con +12, Sab +9, Car +12
Resistencias al daño: Frío, relámpago; contundente, perforante y cortante de armas no mágicas
Inmunidades al daño: Fuego, veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Vista verdadera 120 pies, Percepción pasiva 13
Idiomas: Abismal, telepatía 120 pies
Desafío: 19 (22 000 PX)

Muerte agónica. Cuando el bálor muere, explota, y toda criatura que se encuentre a 30 pies o menos de él debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 20; si falla, recibe 70 (20d6) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad. La explosión quema los objetos inflamables dentro del área que nadie lleve puestos ni transporte y destruye las armas del bálor.

Aura de fuego. Al principio de cada turno del bálor, todas las criaturas que se encuentren a 5 pies o menos de él reciben 10 (3d6) puntos de daño por fuego y los objetos inflamables que nadie lleve puestos ni transporte arden. Una criatura que toque al bálor o le impacte con un ataque cuerpo a cuerpo mientras esté a 5 pies o menos de él recibe 10 (3d6) puntos de daño por fuego.

Resistencia mágica. El bálor tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Armas mágicas. Los ataques de arma del bálor son mágicos.

Acciones

Multiataque. El bálor realiza dos ataques: uno con su espada larga y otro con su látigo.

Espada larga. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +14 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 21 (3d8+8) puntos de daño cortante más 13 (3d8) puntos de daño por relámpago. Si el bálor saca un crítico, tira tres veces el daño en lugar de dos.

Látigo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +14 al ataque, alcance 30 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d6+8) puntos de daño cortante más 10 (3d6) puntos de daño por fuego y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 20 para no ser empujado hasta 25 pies hacia el bálor.

Teleportarse. El bálor se teleporta mágicamente, junto con cualquier equipo que lleve o transporte, hasta 120 pies hacia un lugar sin ocupar que pueda ver.

Gibado

Infernal Pequeño (demonio), caótico maligno

Este jorobado y pestilente demonio de andares lentos se encuentra lejos del poder de sus superiores, pero lo compensa con una estupidez tal que lo hace inmune al desaliento. Sería digno de lástima de no ser por el mal que habita en él. El gibado prefiere atacar con sus fauces porcinas o sus potentes garras, si bien cuando se encuentra superado libera un miasma venenoso capaz de matar a los seres de corazón más débil.

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)
Puntos de golpe: 18 (4d6+4)
Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	5 (−3)	8 (−1)	3 (−4)

Resistencias al daño: Frío, fuego, relámpago
Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9
Idiomas: Abismal, telepatía 60 pies (solo funciona con criaturas que entienden abismal)
Desafío: 1/4 (50 PX)

Acciones

Multiataque. El gibado hace dos ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d6) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (2d4) puntos de daño cortante.

Nube fétida (1/día). Un gas verdoso y desagradable surge del gibado en un radio de 10 pies. El gas se extiende en las esquinas y su área está poco resguardada. Dura 1 minuto o hasta que un viento fuerte lo disipe. Cualquier criatura que empiece su turno en esa área debe superar una tirada de salvación CD 11 para no quedar envenenado hasta el principio de su siguiente turno. Mientras está envenenado de este modo, el objetivo puede hacer o una acción o una acción adicional durante su turno, pero no ambas, y no puede realizar reacciones.

Glabrezu

Infernal Grande (demonio), caótico maligno

Pocos demonios son tan poderosos como el bestial glabrezu, un mastodonte quitinoso dotado de dos enormes pinzas de escorpión, manos útiles del tamaño de mazas de guerra y un pavoroso poder mágico con el que confunde las voluntades y anula la magia de sus adversarios. El canino rostro del glabrezu muestra siempre una honda felicidad al encontrarse en lo más brutal del combate, donde casi puede oler el miedo.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe 157 (15d10+75)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	15 (+2)	21 (+5)	19 (+4)	17 (+3)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Fue +9, Con +9, Sab +7, Car +7
Resistencias al daño: Frío, fuego, relámpago; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Vista verdadera 120 pies, Percepción pasiva 13
Idiomas: Abismal, telepatía 120 pies
Desafío: 9 (5000 PX)

Lanzamiento de conjuros innato. La característica para lanzar conjuros del glabrezu es Inteligencia (salvación de conjuro CD 16). El glabrezu puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Oscuridad, Detectar magia, Disipar magia
1/día cada uno: Confusión, Volar, Palabra de poder aturdidor

Resistencia mágica. El glabrezu tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Multiataque. El glabrezu realiza cuatro ataques: dos con sus pinzas y dos con sus puños. Si no, puede hacer dos ataques con sus pinzas y lanzar un conjuro.

Pinza. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d10+5) puntos de daño contundente. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, queda agarrada (escapar CD 15). El glabrezu tiene dos pinzas, cada una de las cuales solo puede agarrar a un objetivo.

Puño. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d4+2) puntos de daño contundente.

Hezrou

Infernal Grande (demonio), caótico maligno

Esta mole, mitad batracio, mitad gigante, es el pestilente soldado raso de las hordas demoníacas, corto de entendederas pero terrible en la batalla, donde sus fauces y garras aplastan todo lo que se pone a su alcance. Solo hay una cosa peor que su crueldad: el nauseabundo olor que libera para envenenar a quien lo rodea.

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)
Puntos de golpe: 136 (13d10+65)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	5 (−3)	12 (+1)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Fue +7, Con +8, Sab +4
Resistencias al daño: Frío, fuego, relámpago; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas: Abismal, telepatía 120 pies
Desafío: 8 (3900 PX)

Resistencia mágica. El hezrou tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Hedor. Cualquier criatura que empiece su turno a 10 pies o menos del hezrou debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 para no quedar envenenada hasta el principio de su siguiente turno. Si tiene éxito, la criatura es inmune al hedor del hezrou durante 24 horas.

Acciones

Multiataque. El hezrou realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco: *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d10+4) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) daño cortante.

Marilith

Infernal Grande (demonio), caótico maligno

Demonios femeninos con seis brazos y cuerpo de serpiente gigante en vez de piernas que operan como lugartenientes de los bálor. Las marilith son consumadas estrategas y líderes militares, así como terribles combatientes que rara vez encuentran rival para sus seis espadas. Y, cuando lo hacen, emplean la magia oscura para obtener ventaja.

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)
Puntos de golpe: 189 (18d10+90)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	20 (+5)	20 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	20 (+5)

Tiradas de salvación: Fue +9, Con +10, Sab +8, Car +10
Resistencias al daño: Frío, fuego, relámpago; contundente, perforante y cortante de armas no mágicas
Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Vista verdadera 120 pies, Percepción pasiva 13
Idiomas: Abismal, telepatía 120 pies
Desafío: 16 (15 000 PX)

Resistencia mágica. La marilith tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Armas mágicas. Los ataques de arma de la marilith son mágicos.

Reactivo. La marilith puede realizar una reacción en todos los turnos de un combate.

Acciones

Multiataque. La marilith realiza siete ataques: seis con sus espadas largas y uno con su cola.

Espada larga. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8+4) puntos de daño cortante.
Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, alcance 10 pies, una criatura. *Impacto:* 15 (2d10+4) puntos de daño contundente. Si el objetivo es Mediano o más pequeño, queda agarrado (escapar CD 19). Hasta que la presa termine, el objetivo está apresado, la marilith puede golpear automáticamente al objetivo con su cola y la marilith no puede realizar ataques de cola contra otros objetivos.
Teleportarse. La marilith se teleporta mágicamente, junto con cualquier equipo que lleve puesto o transporte, hasta 120 pies hasta un lugar sin ocupar que pueda ver.

Reacciones

Parada. La marilith añade 5 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que de otro modo le impactaría. Para hacerlo, la marilith debe ver al atacante y empuñar un arma cuerpo a cuerpo.

Nálfeshnee

Infernal Grande (demonio), caótico maligno

Estos horripilantes y masivos demonios, que mezclan atributos de jabalí con los de simio, son los senescales de los reinos demoníacos, que gestionan pese al caos inherente en sus mundos de origen. Los nálfeshnee poseen pequeñas alas emplumadas, que serían cómicas de no exhalar también un aura de horror capaz de acongojar incluso a los héroes más valiente.

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)
Puntos de golpe: 184 (16d10+96)
Velocidad: 20 pies, 30 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	10 (+0)	22 (+6)	19 (+4)	12 (+1)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Con +11, Int +9, Sab +6, Car +7
Resistencias al daño: Frío, fuego, relámpago; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Vista verdadera 120 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas: Abismal, telepatía 120 pies
Desafío: 13 (10 000 PX)

Resistencia mágica. El nálfeshnee tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Multiataque. El nálfeshnee usa *Halo de horror* si puede. Luego realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.
Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 32 (5d10+5) puntos de daño perforante.
Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (3d6+5) puntos de daño cortante.
Halo de horror (recarga 5-6). El nálfeshnee emite mágicamente una luz brillante y multicolor. Toda criatura que se encuentre a 15 pies o menos de él y que pueda ver la luz debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 para no quedar asustada durante 1 minuto. Puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Si la tirada de salvación de una criatura tiene éxito o el efecto termina para ella, es inmune al *Halo de horror* del nálfeshnee durante las siguientes 24 horas.
Teleportarse. El nálfeshnee se teleporta mágicamente, junto con todo el equipo que lleve puesto o que transporte, hasta 120 pies a un lugar sin ocupar que pueda ver.

Quasit

Infernal Diminuto (demonio, cambiaformas), caótico maligno

Los diminutos quasit son los demonios más débiles, si bien no están faltos de maldad y crueldad, tan solo de poderío. Con sus pequeñas alas, estas rojizas parodias de humanos se mueven a gran velocidad, ya sea para asustar a sus víctimas o para realizar feroces ataques aprovechando su invisibilidad.

Clase de Armadura: 13
Puntos de golpe: 7 (3d4)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (−3)	17 (+3)	10 (+0)	7 (−2)	10 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Sigilo +5
Resistencias al daño: Frío, fuego, relámpago; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: Abismal, común
Desafío: 1 (200 PX)

Cambiaformas. El quasit puede usar su acción para convertirse en una bestia parecida a un murciélago (velocidad 10 pies, 40 pies volando), un ciempiés (velocidad 40 pies, 40 pies escalando) o un sapo (velocidad 40 pies, 40 pies nadando), o volver a su forma original. Sus estadísticas son las mismas en todas las formas, excepto los cambios de velocidad indicados. El equipo que lleve puesto o que transporte no se transforma. Vuelve a su forma original si muere.
Resistencia mágica. El quasit tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Garras (mordisco en forma de bestia). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4 +3) puntos de daño perforante y el objetivo debe superar una tirada de salvación Constitución CD 10 para no recibir 5 (2d4) puntos de daño por veneno y quedar envenenado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.
Asustar (1/día). Una criatura a elección del quasit que se encuentre a 20 pies o menos de él debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 10 para no quedar asustada durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, con desventaja si el quasit está en su línea de visión; si tiene éxito, el efecto termina.
Invisibilidad. El quasit se vuelve invisible mágicamente hasta que ataque o use *Asustar,* o hasta que termine su concentración (como si se concentrara en un conjuro). El equipo que lleve puesto o que transporte se vuelve invisible con él.

Vrock

Infernal Grande (demonio), caótico maligno

Este demonio carroñero recuerda al cruce entre un hombre y un buitre. Se abalanza desde los cielos rodeado de esporas y profiriendo agudos chillidos que taladran las mentes de quienes los oyen. Algunos piensan que los vrock están hechos con las almas de los mortales más violentos y llenos de odio hacia el prójimo. Viendo cómo destrozan a sus adversarios, es difícil no darles la razón.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)
Puntos de golpe: 104 (11d10+44)
Velocidad: 40 pies, 60 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	8 (−1)	13 (+1)	8 (−1)

Tiradas de salvación: Des +5, Sab +4, Car +2
Resistencias al daño: Frío, fuego, relámpago; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas: Abismal, telepatía 120 pies
Desafío: 6 (2300 PX)

Resistencia mágica. El vrock tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones
Multiataque. El vrock realiza dos ataques: uno con su pico y otro con sus garras.
Pico. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño perforante.
Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d10+3) puntos de daño cortante.
Esporas (recarga 6). Una nube de esporas tóxicas surge del vrock en un radio de 15 pies. Las esporas se extienden en las esquinas. Cualquier criatura que se encuentre en esa área debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 para no quedar envenenada. Mientras esté envenenada de este modo, recibe 5 (1d10) puntos de daño por veneno al principio de cada uno de sus turnos. Puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Vaciar un vial de agua bendita sobre el objetivo también termina con el efecto.
Chillido aturdidor (1/día). El vrock emite un horrible chillido. Todas las criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de él, que puedan oírlo y que no sean un demonio deben superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 para no quedar aturdidas hasta el final del siguiente turno del vrock.

Diablos

Los diablos son una clase de infernal muy diferente a la de los demonios. Disfrutan tratando con los demás e involucrándolos en juegos políticos e intrigas con un único fin: corromperlos. A diferencia de un demonio, los diablos suelen ser legales y atenerse a la literalidad de los tratos que realizan, aunque les encanta pervertirlos para volverlos en contra de la otra parte.

Diablillo

Infernal Diminuto (diablo, cambiaformas), legal maligno

Este pequeño ser dotado de minúsculas alas y cola de escorpión tiene un rostro irónico, al menos cuando no permanece invisible o toma la forma de alguna alimaña inmunda, como una rata, un cuervo o una araña.

Clase de Armadura: 13
Puntos de golpe: 10 (3d4+3)
Velocidad: 20 pies, 40 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (−2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Habilidades: Engañar +4, Perspicacia +3, Persuasión +4, Sigilo +5
Resistencias al daño: Frío; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no se hagan con plata
Inmunidades al daño: Fuego, veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas: Infernal, común
Desafío: 1 (200 PX)

Cambiaformas. El diablillo puede usar esta acción para convertirse en una bestia parecida a una rata (velocidad 20 pies), un cuervo (velocidad 20 pies, 60 pies volando) o una araña (velocidad 20 pies, 20 pies escalando), o volver a su forma original. Sus estadísticas son las mismas para todas las formas, excepto por los cambios de velocidad indicados. El equipo que lleve puesto o que transporte no se transforma. Vuelve a su forma original si muere.
Vista de diablo. El diablillo puede ver también en la oscuridad mágica.
Resistencia mágica. El diablillo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones
Aguijón (mordisco en forma de bestia). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4+3) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 11; si falla, recibe 10 (3d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.
Invisibilidad. El diablillo puede volverse invisible mágicamente hasta que ataque o hasta que deje de concentrarse (como si fuera un conjuro). El equipo que lleve o que transporte se vuelve invisible con él.

Diablo astado

Infernal Grande (diablo), legal maligno

Los dos enormes cuernos de este diablo de mirada lasciva se retuercen como los de un carnero, al igual que las puntas de su cola y de la gran horca que porta en sus manos. Considerados la infantería alada del ejército de los diablos, estos guerreros alados combaten tanto con sus horcas como con el fuego diabólico que dominan.

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)
Puntos de golpe: 178 (17d10+85)
Velocidad: 20 pies, 60 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	17 (+3)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Fue +10, Des +7, Sab +7, Car +7
Resistencias al daño: Frío; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no se hagan con armas plateadas
Inmunidades al daño: Fuego, veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 13
Idiomas: Infernal, telepatía 120 pies
Desafío: 11 (7200 PX)

Vista de diablo. El diablo puede ver también en la oscuridad mágica.
Resistencia mágica. El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones
Multiataque. El diablo realiza tres ataques cuerpo a cuerpo: dos con su horca y uno con su cola. Puede usar *Lanzar llama* en lugar de uno de estos ataques cuerpo a cuerpo.
Horca. *Arma de ataque cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d8+6) puntos de daño perforante.
Cola. *Arma de ataque cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (1d8+6) puntos de daño perforante. Si el objetivo es una criatura que no es ni un no

muerto ni un constructo, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 17 para no perder 10 (3d6) puntos de golpe al principio de cada uno de sus turnos debido a la herida infernal. Cada vez que el diablo golpee al objetivo herido con este ataque, el daño infligido por la herida aumenta en 10 (3d6). Cualquier criatura puede realizar una acción para restañar la herida superando una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 12. La herida también se cierra si el objetivo recibe curación mágica.

Lanzar llama. *Ataque de conjuro a distancia:* +7 al ataque, distancia 150 pies, un objetivo. *Impacto:* 14 (4d6) puntos de daño por fuego. Si el objetivo es un objeto inflamable que nadie lleva puesto ni transporta, también arde.

Diablo barbado

Infernal Mediano (diablo), legal maligno

Los guerreros de élite entre los diablos son escamosos y arrogantes combatientes que blanden gigantescas gujas forjadas en hierro negro. Las barbas que les dan nombre se retuercen con vida propia como si fueran serpientes y envenenan a quienes son tan necios como para acercarse.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)
Puntos de golpe: 52 (8d8+16)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	9 (−1)	11 (+0)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Fue +5, Con +4, Sab +2
Resistencias al daño: Frío; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no se hagan con plata
Inmunidades al daño: Fuego, veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: Infernal, telepatía 120 pies
Desafío: 3 (700 PX)

Vista de diablo. El diablo puede ver también en la oscuridad mágica.

Resistencia mágica. El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Inalterable. El diablo no puede quedar asustado mientras pueda ver a una criatura aliada a 30 pies o menos de él.

Acciones

Multiataque. El diablo realiza dos ataques: uno con su barba y otro con su guja.

Barba. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño perforante y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 para no quedar envenenado durante 1 minuto. Mientras está envenado de este modo, no puede recuperar puntos de golpe. Puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.

Guja. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d10+3) puntos de daño cortante. Si el objetivo es una criatura que no es ni un no muerto ni un constructo, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 para no perder 5 (1d10) puntos de golpe al principio de cada uno de sus turnos debido a una herida infernal. Cada vez que el diablo impacte al objetivo herido con este ataque, el daño que inflige la herida aumenta en 5 (1d10). Cualquier criatura puede realizar una acción para restañar la herida si tiene éxito en una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 12. La herida también se cierra si recibe curación mágica.

Diablo de la cadena

Infernal Mediano (diablo), legal maligno

Dos largas cadenas envuelven como una mortaja el cuerpo rojizo del diablo de la cadena, quien las usa para eviscerar a sus enemigos con sus hojas afiladas y crueles ganchos de carnicero. Los torturadores de los planos diabólicos viven para inflingir daño físico… o mental, pues pueden adoptar la forma de un ser querido o un enemigo por unos instantes para llenar los corazones de sus enemigos con congoja y miseria.

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)
Puntos de golpe: 85 (10d8+40)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Con +7, Sab +4, Car +5
Resistencias al daño: Frío; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no se hagan con plata
Inmunidades al daño: Fuego, veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas: Infernal, telepatía 120 pies
Desafío: 8 (3900 PX)

Vista de diablo. El diablo puede ver también en la oscuridad mágica.

Resistencia mágica. El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Multiataque. El diablo realiza dos ataques con sus cadenas.

Cadena. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño cortante. El diablo agarra al objetivo (escapar CD 14) si no está agarrando ya a otra criatura. Hasta que la presa termine, el objetivo está apresado y recibe 7 (2d6) puntos de daño perforante al principio de cada uno de sus turnos.

Cadenas animadas (recarga después de un descanso prolongado o breve). Hasta a cuatro cadenas que el diablo pueda ver a 60 pies o menos de él les surgen mágicamente pinchos afilados. El diablo puede animarlas, siempre y cuando nadie las lleve puestas ni las transporte.

Cada cadena animada es un objeto con CA 20, 20 puntos de golpe, resistencia al daño perforante e inmunidad al daño psíquico y por trueno. Cuando el diablo usa *Multiataque* en su turno, puede usar cada una de las cadenas animadas para hacer un ataque de cadena adicional. Una cadena animada puede agarrar a una criatura, pero no puede hacer ataques mientras está realizando la presa. La cadena deja de estar animada si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si el diablo cae incapacitado o muere.

Reacciones

Máscara desconcertante. Cuando una criatura que el diablo pueda ver empieza su turno a 30 pies o menos de él, el diablo puede crear una ilusión con la apariencia de un ser querido difunto o un enemigo acérrimo de la criatura. Si la criatura puede ver al diablo, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 para no quedar asustada hasta el final de su turno.

Diablo de la sima

Infernal Grande (diablo), legal maligno

El mayor y más poderoso de todos los diablos es el diablo de la sima, una criatura enorme de cuerpo escamoso que parece estar hecha con fuego, hierro negro y oscuridad. Sus alas parecen

capaces de ocultar la luz del sol, su maza bien podría quebrar montañas y su enorme boca llena de colmillos venenosos devorar a un hombre de una sola vez. A su alrededor se agitan runas de poder infernal y una larga cola de reptil.

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)
Puntos de golpe: 300 (24d10+168)
Velocidad: 30 pies, 60 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	14 (+2)	24 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	24 (+7)

Tiradas de salvación: Des +8, Con +13, Sab +10
Resistencias al daño: Frío; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no se hagan con plata
Inmunidades al daño: Fuego, veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: Infernal, telepatía 120 pies
Desafío: 20 (25 000 PX)

Aura de miedo. Cualquier criatura hostil hacia el diablo de la sima que empiece su turno a 20 pies o menos de él debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 21, a menos que el diablo de la sima esté incapacitado. Si falla, la criatura queda asustada hasta el principio de su siguiente turno. Si tiene éxito, se vuelve inmune al aura de miedo del diablo de la sima durante las siguientes 24 horas.

Resistencia mágica. El diablo de la sima tiene ventaja en las tiradas de salvación que haga contra conjuros u otros efectos mágicos.

Armas mágicas. Los ataques de arma del diablo de la sima son mágicos.

Lanzamiento de conjuros innato. La característica del diablo de la sima para lanzar conjuros es Carisma (salvación de conjuro CD 21). El diablo de la sima puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Detectar magia, Bola de fuego
3/día cada uno: Inmovilizar monstruo, Muro de fuego

Acciones

Multiataque. El diablo de la sima puede realizar cuatro ataques: uno con su mordisco, uno con sus garras, uno con su maza y uno con su cola.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +14 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 22 (4d6+8) puntos de daño perforante. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 21 para no quedar envenenado. Mientras está envenenado de este modo, el objetivo no puede recuperar puntos de golpe y recibe 21 (6d6) puntos de daño por veneno al principio de cada uno de sus turnos. Puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +14 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d8 +8) puntos de daño cortante.

Maza. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +14 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d6+8) puntos de daño contundente más 21 (6d6) puntos de daño por fuego.

***Cola*.** *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +14 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 24 (3d10+8) puntos de daño contundente.

Diablo gélido

Infernal Grande (diablo), legal maligno

Detrás de todo ejército diabólico va un gigantesco insectoide recubierto de escarcha que lanza las órdenes pertinentes a sus subordinados, al tiempo que aprovecha su capacidad de generar muros de hielo para obtener ventaja para sus tropas. Aunque cumple un papel de estratega, este diablo es un guerrero extraordinario gracias a sus garras, mandíbulas y cola.

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)
Puntos de golpe: 180 (19d10+76)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +9, Sab +7, Car +9
Resistencias al daño: Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no se hagan con plata
Inmunidades al daño: Frío, fuego, veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Vista ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: Infernal, telepatía 120 pies
Desafío: 14 (11 500 PX)

Vista de diablo. El diablo puede ver también en la oscuridad mágica.

Resistencia mágica. El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Multiataque. El diablo realiza tres ataques: uno con su mordisco, uno con sus garras y uno con su cola.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d6+5) puntos de daño perforante más 10 (3d6) puntos de daño por frío.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d4+5) puntos de daño cortante más 10 (3d6) puntos de daño por frío.

Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d6+5) puntos de daño contundente más 10 (3d6) puntos de daño por frío.

Muro de hielo (recarga 6). El diablo forma mágicamente un muro de hielo opaco en una superficie sólida que pueda ver a 60 pies o menos de él. El muro tiene 1 pie de grosor y hasta 30 pies de largo y 10 pies de alto, o puede ser una cúpula semiesférica de hasta 20 pies de diámetro.

Cuando el muro aparece, toda criatura que se encuentre en ese espacio es empujada fuera por la ruta más corta. La criatura elige en qué lado del muro acaba, a menos que esté incapacitada. Entonces, realiza una tirada de salvación de Destreza CD 17; si falla, recibe 35 (10d6) puntos de daño por frío y, si tiene éxito, la mitad. El muro dura 1 minuto o hasta que el diablo quede incapacitado o muera. El muro se puede dañar y romper; cada sección de 10 pies tiene CA 5, 30 puntos de golpe, vulnerabilidad al daño por fuego e inmunidades al daño por ácido, frío, necrótico, veneno y psíquico. Si se destruye una sección, deja detrás de sí una cortina de aire helado en el espacio del muro que ocupaba. Cuando una criatura termina de moverse a través del aire helado en un turno, sea voluntariamente o de otro modo, debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 17. Si falla, recibe 17 (5d6) puntos de daño por frío y, si tiene éxito, la mitad. El aire helado se disipa cuando el resto del muro se desvanece.

Diablo óseo

Infernal Grande (diablo), legal maligno

Los crueles inquisidores de los diablos son un híbrido abyecto entre un esqueleto recubierto de una fina piel blancuzca y un escorpión alado. Se mueven dando grandes saltos impulsados con sus alas, para caer después sobre sus víctimas con una sonrisa en sus esqueléticas caras, las garras relucientes y el aguijón lleno de veneno.

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)
Puntos de golpe: 142 (15d10+60)
Velocidad: 40 pies, 40 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Int +5, Sab +6, Car +7
Habilidades: Engañar +7, Perspicacia +6
Resistencias al daño: Frío; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no se hagan con plata
Inmunidades al daño: Fuego, veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: Infernal, telepatía 120 pies
Desafío: 9 (5000 PX)

Vista de diablo. El diablo puede ver también en la oscuridad mágica.

Resistencia mágica. El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Multiataque. El diablo realiza tres ataques: dos con sus garras y uno con su aguijón.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d8+4) puntos de daño cortante.

Aguijón. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8+4) puntos de daño perforante más 17 (5d6) puntos de daño por veneno y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 o quedar envenenado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.

Diablo punzante

Infernal Mediano (diablo), legal maligno

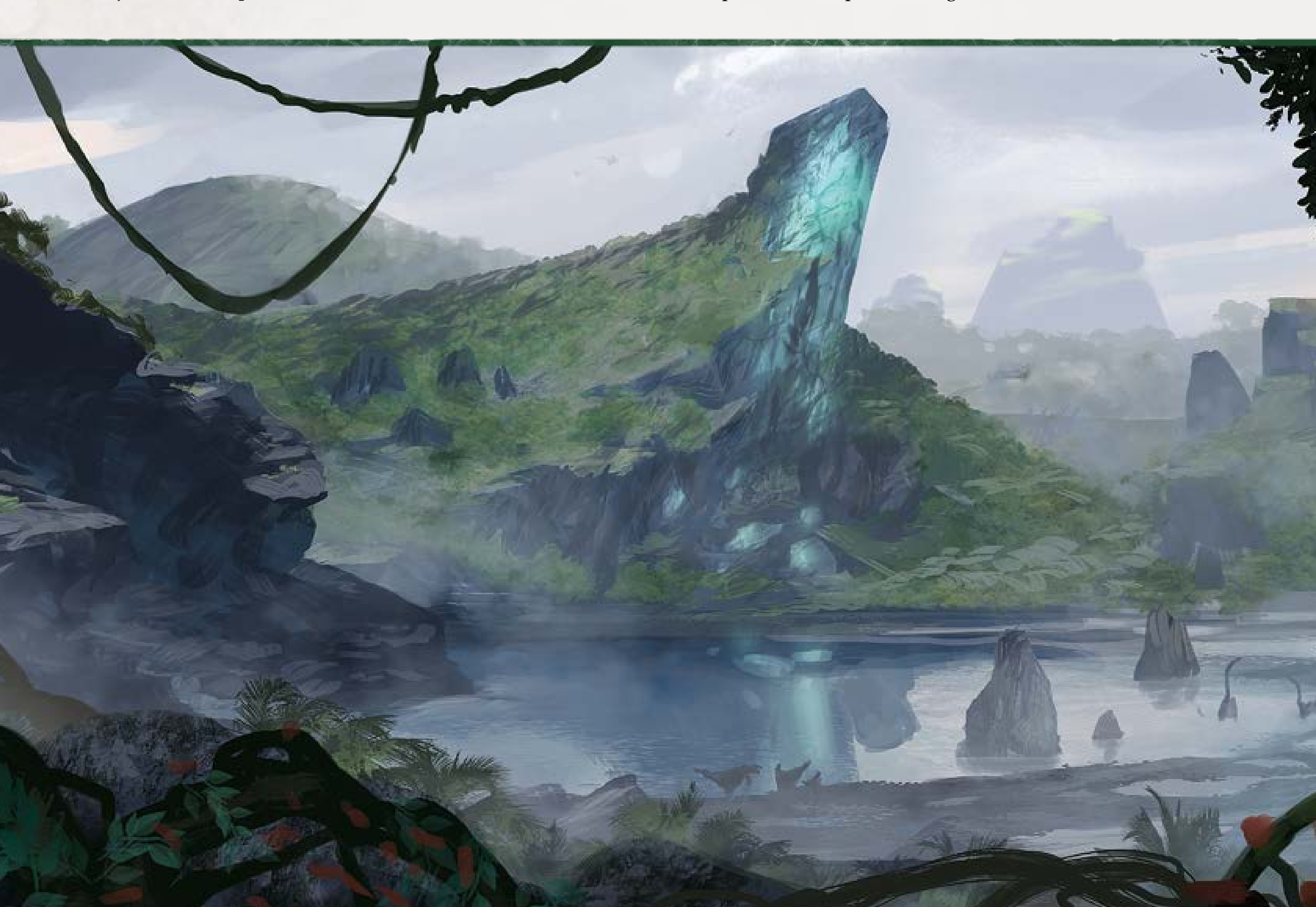
Este diablo de aspecto ladino tiene el cuerpo, de la cabeza a la punta de su larga cola, recubierto de espinas, púas y cuchillas. Sirven como espías, mensajeros e incluso asesinos a los grandes diablos, valiéndose del fuego que expulsan por la boca para segar vidas.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)
Puntos de golpe: 110 (13d8+52)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Fue +6, Con +7, Sab +5, Car +5
Habilidades: Engañar +5, Perspicacia +5, Percepción +8
Resistencias al daño: Frío; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no se hagan con plata
Inmunidades al daño: Fuego, veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 18
Idiomas: Infernal, telepatía 120 pies
Desafío: 5 (1800 PX)

Piel punzante. Al principio de cada uno de sus turnos, el diablo punzante inflige 5 (1d10) puntos de daño perforante a cualquier criatura que lo esté agarrando.



Vista de diablo. El diablo puede ver también en la oscuridad mágica.
Resistencia mágica. El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Multiataque. El diablo realiza tres ataques cuerpo a cuerpo: uno con su cola y dos con sus garras. Si no, puede usar *Lanzar llama* dos veces.
Garra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño perforante.
Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño perforante.
Lanzar llama. *Ataque de conjuro a distancia:* +5 al ataque, distancia 150 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (3d6) puntos de daño por fuego. Si el objetivo es un objeto inflamable que nadie lleva puesto ni transporta, también arde.

Erinia

Infernal Mediano (diablo), legal maligno

Esta diablesa con alas negras puede hacer creer a los mortales que es un ángel gracias a su belleza y gracia, pero la mezquindad y ansia de sangre que hay su rostro no tarda en borrar esa falsa ilusión. A la erinia le gusta hacer llover flechas sobre sus presas, para luego descender espada en mano y cortar vidas como el granjero siega el trigo: con una enorme sonrisa en la cara.

Clase de Armadura: 18 (placas)
Puntos de golpe: 153 (18d8+72)
Velocidad: 30 pies, 60 pies volando

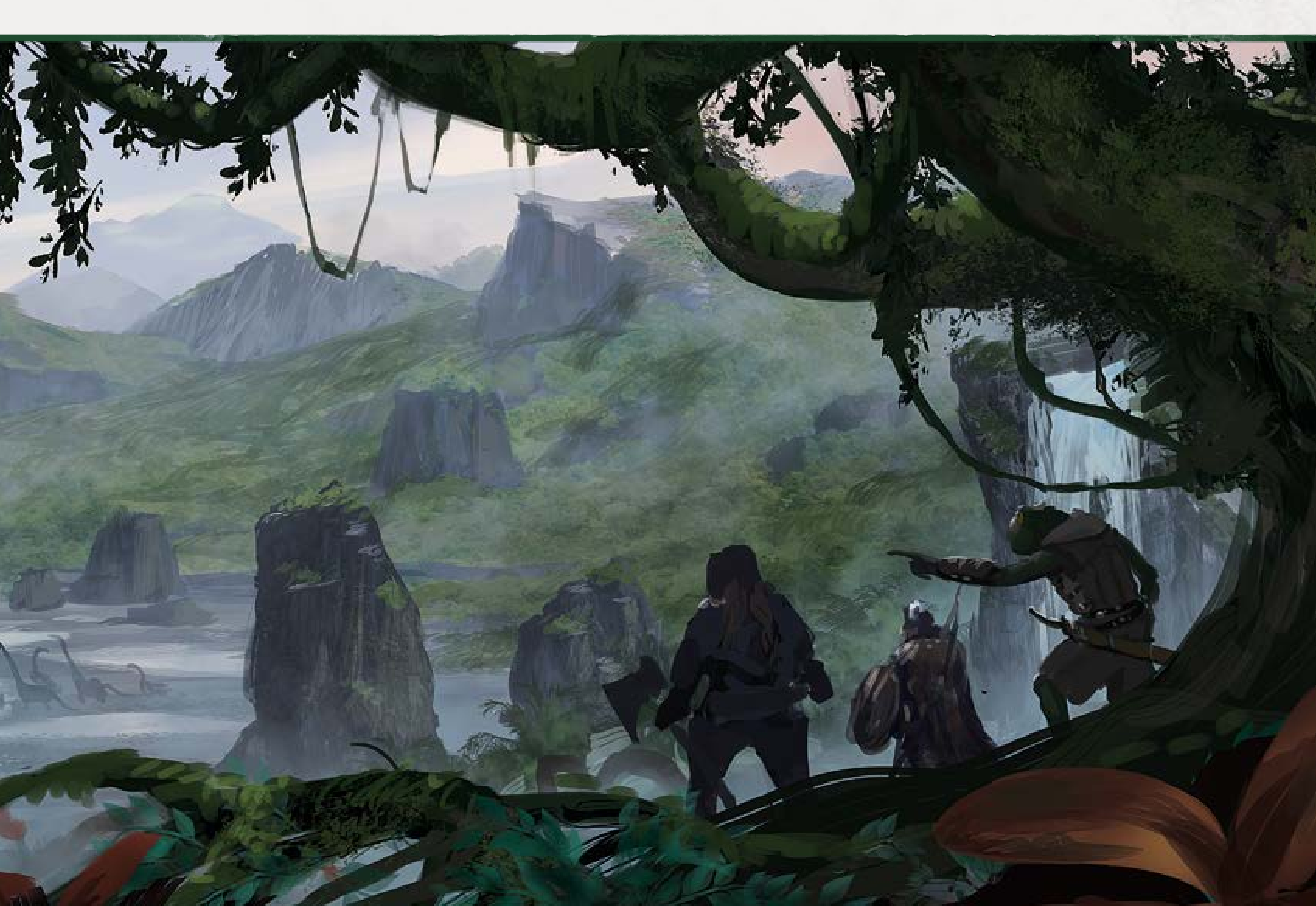
FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +8, Sab +6, Car +8
Resistencias al daño: Frío; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no se hagan con plata
Inmunidades al daño: Fuego, veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: Infernal, telepatía 120 pies
Desafío: 12 (8400 PX)

Armas infernales. Los ataques de arma de la erinia son mágicos e infligen 13 (3d8) puntos de daño por veneno adicional en un impacto (incluido en los ataques).
Resistencia mágica. El diablo tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Multiataque. La erinia realiza tres ataques.
Espada larga. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d8+4) puntos de daño cortante o 9 (1d19+4) puntos de daño cortante si la usa con dos manos, más 13 (3d8) puntos de daño por veneno.
Arco largo. *Ataque de arma a distancia:* +7 al ataque, distancia 150/600 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño perforante más 13 (3d8) puntos por veneno y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 para no quedar envenenado. El veneno dura hasta que se elimine mediante el conjuro *Restablecimiento menor* o una magia similar.



Reacciones
Parada. La erinia añade 4 a su CA contra un ataque cuerpo a cuerpo que de otro modo le impactaría. Para hacerlo, la erinia debe ver al atacante y empuñar un arma cuerpo a cuerpo.

Lémur

Infernal Mediano (diablo), legal maligno

Esta masa de carne, barro y huesos es la más baja forma que podemos encontrar entre los diablos, un alma mortal condenada a los reinos diabólicos por sus actos, que se retuerce al tiempo aúlla seminconsciente. Estos patéticos seres son el barro con el que los reinos diabólicos crean sus inagotables huestes.

Clase de Armadura: 7
Puntos de golpe: 13 (3d8)
Velocidad: 15 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	5 (−3)	11 (+0)	1 (−5)	11 (+0)	3 (−4)

Resistencias al daño: Frío
Inmunidades al daño: Frío, veneno
Inmunidades a estados: Hechizado, asustado, envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: Entiende infernal, pero no puede hablar
Desafío: 0 (10 PX)

Vista de diablo. El lémur puede ver también en la oscuridad mágica.
Rejuvenecimiento infernal. Un lémur que muere en los Nueve Infiernos vuelve a la vida con sus puntos de golpe en 1d10 días a menos que lo mate una criatura de un alineamiento bueno con el conjuro *Bendecir* o que sus restos se rocíen con agua bendita.

Acciones
Puño. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) puntos de daño contundente.

Dinosaurios

Criaturas de formidable tamaño y no demasiada inteligencia. Es posible que fueran los amos del mundo en tiempos pretéritos o tan solo seres menos evolucionados que viven en lugares recónditos.

Plesiosaurus

Bestia Grande, no alineada

Un gran reptil marino dotado de un largo cuello, fauces y cuatro poderosas aletas. Caza peces, tiburones e incluso humanoides en costas y mares.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)
Puntos de golpe: 68 (8d10+24)
Velocidad: 20 pies, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (−4)	12 (+1)	5 (−3)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: -
Desafío: 2 (450 PX)

Contener la respiración. El *Plesiosaurus* puede contener la respiración durante 1 hora.

Acciones
Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 14 (3d6+4) puntos de daño perforante.

Triceratops

Bestia Enorme, no alineada

Un dinosaurio herbívoro blindado, cuyo grueso cráneo está dotado de tres cuernos que causan grandes destrozos cuando carga contra sus depredadores y una gran cresta circular con forma de abanico. Tiene un poderoso pico que le permite arrancar los arbustos que conforman su alimentación.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)
Puntos de golpe: 95 (10d12+30)
Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	9 (−1)	17 (+3)	2 (−4)	11 (+0)	5 (−3)

Sentidos: Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 5 (1800 PX)

Carga en movimiento. Si el *Triceratops* se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia una criatura y la impacta con un ataque de cornamenta en el mismo turno, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 para no quedar tumbado. Si está tumbado, el *Triceratops* puede pisotearlo como acción adicional.

Acciones
Cornamenta. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 24 (4d8+6) puntos de daño perforante.
Pisotear. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, alcance 5 pies, una criatura tumbada. *Impacto:* 22 (3d10+6) puntos de daño contundente.

Tyrannosaurus rex

Bestia Enorme, no alineada

Colosal dinosaurio dotado de unas enormes fauces llenas de dientes curvos, poderosas patas que le permiten alcanzar grandes velocidades y una cola gruesa con la que puede derribar a sus presas antes de abalanzarse a por sus partes blandas.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)
Puntos de golpe: 136 (13d12+52)
Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	10 (+0)	19 (+4)	2 (−4)	12 (+1)	9 (−1)

Habilidades: Percepción +4
Sentidos: Percepción pasiva 14
Idiomas: -
Desafío: 8 (3900 PX)

Acciones
Multiataque. El *Tyrannosaurus* realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su cola. No puede realizar ambos ataques contra el mismo objetivo.
Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 33 (4d12+7) puntos de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Mediana o más pequeña, queda agarrada (escapar CD 17). Hasta que la presa termine, el objetivo está apresado y el *Tyrannosaurus* no puede morder a otro objetivo.
Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 20 (3d8+7) puntos de daño contundente.

Doppelgánger

Monstruosidad Mediana (cambiaformas), neutral

Este humanoide de aspecto gris y carente de rasgos, a excepción de sus dos enormes ojos amarillos, es un mentiroso consumado y un maestro de la discreción, capaz incluso de cambiar de forma. El doppelgánger gusta de usurpar la vida de otros humanoides, ya sea para sobrevivir, llevar a cabo algún vil plan o sencillamente encontrar compañía. Para ello, se sirve de su polimorfismo y de la capacidad de leer los pensamientos superficiales de la gente.

Clase de Armadura: 14
Puntos de golpe: 52 (8d8+16)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Habilidades: Engañar +6, Perspicacia +3
Inmunidades a estados: Hechizado
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas: Común
Desafío: 3 (700 PX)

Cambiar de forma. El doppelgánger puede usar su acción para convertirse en un humanoide Pequeño o Mediano que haya visto, o volver a su forma habitual. Sus estadísticas aparte de su tamaño son las mismas en cada forma. El equipo que lleve puesto o que transporte no se transforma. El doppelgánger vuelve a su forma original si muere.

Emboscada. En la primera ronda de un combate, el doppelgánger tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra cualquier criatura que haya sorprendido.

Ataque sorpresa. Si el doppelgánger sorprende a una criatura y la impacta con un ataque durante la primera ronda de combate, el objetivo recibe 10 (3d6) puntos de daño adicional.

Acciones

Multiataque. El doppelgánger realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Golpetazo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6+4) puntos de daño contundente.

Leer pensamientos. El doppelgánger lee mágicamente los pensamientos superficiales de una criatura que se encuentre a 60 pies o menos de él. El efecto puede penetrar barreras de hasta 3 pies de madera o tierra, 2 pies de piedra, 2 pulgadas de metal o una lámina delgada de plomo. Mientras el objetivo se encuentre al alcance, el doppelgánger puede continuar leyendo sus pensamientos, siempre y cuando mantenga la concentración (como si fuera un conjuro). Mientras está leyendo la mente del objetivo, el doppelgánger tiene ventaja en las tiradas de Sabiduría (Perspicacia) y de Carisma (Engañar, Intimidar y Persuasión) que haga contra el objetivo.

Draco

Dragón Grande, no alineado

Un primo lejano y primitivo de los dragones, que carece tanto de inteligencia como de extremidades superiores hábiles. Depreda los cielos de todo el mundo usando su poderío físico y el veneno del aguijón de su cola. Más bestia que dragón, el draco es extraordinariamente territorial, aunque existe la posibilidad de domesticarlo.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)
Puntos de golpe: 110 (13d10+39)
Velocidad: 20 pies, 80 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (−3)	12 (+1)	6 (−2)

Habilidades: Percepción +4
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: -
Desafío: 6 (2300 PX)

Acciones

Multiataque. El draco realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su aguijón. Mientras vuela, puede usar sus garras en lugar de otro ataque.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8 +4) puntos de daño cortante.

Aguijón. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 10 pies, una criatura. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño perforante. El objetivo debe realizar una tirada salvación de Constitución CD 15; si falla, recibe 24 (7d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Dragones cromáticos

Los dragones son criaturas escamosas y aladas sumamente inteligentes, de gran tamaño y longevidad. Su aliento es portentoso y algunos tienen capacidades extraordinarias como la de lanzar conjuros. Es habitual diferenciar entre dragones de colores cromáticos y de colores metálicos. Los que ahora nos ocupan, los cromáticos, suelen ser de alineamientos malignos y, por tanto, los adversarios habituales de un grupo de héroes.

Dragón azul

Un dragón robusto pero ágil de color azul cielo, dotado de alas con la membrana del color del sol y gruesas púas. El aire a su alrededor huele a arena caliente, ozono y roca, y casi parece que la humedad desaparece cuando lanza desde sus fauces un relámpago que quiebra la roca.

Dragón azul antiguo

Dragón Gargantuesco, legal maligno

Clase de Armadura: 22 (armadura natural)
Puntos de golpe: 481 (26d20+208)
Velocidad: 40 pies, 40 pies excavando, 80 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +15, Sab +10, Car +12
Habilidades: Percepción +17, Sigilo +7
Inmunidades al daño: Relámpago
Sentidos: Vista ciega 60 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 27
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 23 (50 000 PX)

Resistencia legendaria (3/día). Si el dragón falla una tirada de salvación, puede decidir tener éxito en su lugar.

Acciones

Multiataque. El dragón puede usar su *Presencia pavorosa.* Luego realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +16 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 20 (2d10+9) puntos de daño perforante más 11 (2d10) puntos de daño por relámpago.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +16 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d6+9) puntos de daño cortante.

Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +16 al ataque, alcance 20 pies, un objetivo. *Impacto:* 18 (2d8+9) puntos de daño contundente.
Presencia pavorosa. Toda criatura que elija el dragón, que se encuentre a 120 pies o menos de él y que sea consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 20 para no quedar asustada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la presencia pavorosa del dragón durante las siguientes 24 horas.
Aliento de relámpago (recarga 5-6). El dragón exhala relámpagos en una línea de 120 pies que tiene 10 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 23. Si falla, recibe 88 (16d10) puntos de daño por relámpago y, si tiene éxito, la mitad.

Acciones legendarias
El dragón puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.
Detectar. El dragón hace una prueba de Sabiduría (Percepción).
Ataque de cola. El dragón hace un ataque con la cola.
Ataque de ala (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas. Todas las criaturas que se encuentren a 15 pies o menos del dragón deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 24 para no recibir 16 (2d6+9) puntos de daño contundente y quedar tumbadas. Luego el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad de vuelo.

Dragón azul adulto
Dragón Enorme, legal maligno

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)
Puntos de golpe: 225 (18d12+108)
Velocidad: 40 pies, 30 pies excavando, 80 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +11, Sab +7, Car +9
Habilidades: Percepción +12, Sigilo +5
Inmunidades al daño: Relámpago
Sentidos: Vista ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 22
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 16 (15 00 PX)
Resistencia legendaria (3/día). Si el dragón falla una tirada de salvación, puede decidir tener éxito en su lugar.

Acciones
Multiataque. El dragón puede usar su *Presencia pavorosa*. Luego realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.
Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +12 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 18 (2d10+7) puntos de daño perforante más 5 (1d10) puntos de daño por relámpago.
Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +12 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d6+7) puntos de daño cortante.
Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +12 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d8+7) puntos de daño contundente.
Presencia pavorosa. Toda criatura que elija el dragón, que se encuentre a 120 pies o menos de él y que sea consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 para no quedar asustada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la presencia pavorosa del dragón durante las siguientes 24 horas.
Aliento de relámpago (recarga 5-6). El dragón exhala relámpagos en una línea de 90 pies que tiene 5 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 19. Si falla, recibe 66 (12d10) puntos de daño por relámpago y, si tiene éxito, la mitad.

Acciones legendarias
El dragón puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.
Detectar. El dragón hace una prueba de Sabiduría (Percepción).
Ataque de cola. El dragón hace un ataque con la cola.
Ataque de ala (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas. Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos del dragón deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 20 para no recibir 14 (2d6+7) puntos de daño contundente y quedar tumbadas. Luego el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad de vuelo.

Dragón azul joven
Dragón Grande, legal maligno

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)
Puntos de golpe: 152 (16d10+64)
Velocidad: 40 pies, 20 pies excavando, 80 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Des +4, Con +8, Sab +5, Car +7
Habilidades: Percepción +9, Sigilo +4
Inmunidades al daño: Relámpago
Sentidos: Vista ciega 30 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 19
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 9 (5000 PX)

Acciones
Multiataque. El dragón realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.
Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d10+5) puntos de daño perforante más 5 (1d10) puntos de daño por relámpago.
Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d6+5) puntos de daño cortante.
Aliento de relámpago (recarga 5-6). El dragón exhala relámpagos en una línea de 60 pies que tiene 5 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 16. Si falla, recibe 55 (10d10) puntos de daño por relámpago y, si tiene éxito, la mitad.

Dragón azul sierpe
Dragón Mediano, legal maligno

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 52 (8d8+16)
Velocidad: 30 pies, 15 pies excavando, 60 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +2, Con +4, Sab +2, Car +4
Habilidades: Percepción +4, Sigilo +2

Inmunidades al daño: Relámpago
Sentidos: Vista ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: Dragón
Desafío: 3 (700 PX)

Acciones
Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d10+3) puntos de daño perforante más 3 (1d6) puntos de daño por relámpago.
Aliento de relámpago (recarga 5-6). El dragón exhala relámpagos en una línea de 30 pies que tiene 5 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12. Si falla, recibe 22 (4d10) puntos de daño por relámpago y, si tiene éxito, la mitad.

Dragón blanco

El dragón blanco, la más primitiva de las especies de dragón, es una criatura espectacular, con escamas que brillan como si estuviesen hechas de escarcha y cuyos ojos azules recuerdan a la superficie de un lago congelado. A su alrededor la temperatura desciende y en sus cuernos se acumulan carámbanos.

Dragón blanco antiguo

Dragón Gargantuesco, caótico maligno

Clase de Armadura: 20 (armadura natural)
Puntos de golpe: 333 (18d20+144)
Velocidad: 40 pies, 40 pies excavando, 80 pies volando, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
26 (+8)	10 (+0)	26 (+8)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +14, Sab +7, Car +8
Habilidades: Percepción +13, Sigilo +6
Inmunidades al daño: Frío
Sentidos: Vista ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 23
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 20 (25 000 PX)

Caminar sobre el hielo. El dragón puede cruzar y escalar superficies heladas sin necesidad de realizar una prueba de característica. Además, atravesar terreno difícil compuesto por hielo o nieve no le cuesta movimiento adicional.
Resistencia legendaria (3/día). Si el dragón falla una tirada de salvación, puede decidir tener éxito en su lugar.

Acciones
Multiataque. El dragón puede usar su *Presencia pavorosa.* Luego realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.
Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +14 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 19 (2d10+8) puntos de daño perforante más 9 (2d8) puntos de daño por frío.
Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +14 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d6+8) puntos de daño cortante.
Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +14 al ataque, alcance 20 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d8+8) puntos de daño contundente.
Presencia pavorosa. Toda criatura que elija el dragón, que se encuentre a 120 pies o menos de él y que sea conscientes de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16 para no quedar asustada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la *Presencia pavorosa* del dragón durante las siguientes 24 horas.
Aliento de hielo (recarga 5-6). El dragón exhala hielo en un cono de 90 pies. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 22; si falla, recibe 72 (16d8) puntos de daño por frío y, si tiene éxito, la mitad.

Acciones legendarias
El dragón puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.
Detectar. El dragón hace una prueba de Sabiduría (Percepción).
Ataque de cola. El dragón hace un ataque con la cola.
Ataque de ala (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas. Todas las criaturas que se encuentren a 15 pies o menos del dragón deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 22 para no recibir 15 (2d6+8) puntos de daño contundente y quedar tumbadas. Luego el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad de vuelo.

Dragón blanco adulto

Dragón Enorme, caótico maligno

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)
Puntos de golpe: 200 (16d12+96)
Velocidad: 40 pies, 30 pies excavando, 80 pies volando, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	10 (+0)	22 (+6)	8 (−1)	12 (+1)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +11, Sab +6, Car +6
Habilidades: Percepción +11, Sigilo +5
Inmunidades al daño: Frío
Sentidos: Vista ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 21
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 13 (10 000 PX)

Caminar sobre el hielo. El dragón puede cruzar y escalar superficies heladas sin necesidad de realizar una prueba de característica. Además, atravesar terreno difícil compuesto por hielo o nieve no le cuesta movimiento adicional.
Resistencia legendaria (3/día). Si el dragón falla una tirada de salvación, puede decidir tener éxito en su lugar.

Acciones
Multiataque. El dragón puede usar su *Presencia pavorosa.* Luego realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.
Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +11 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d10+6) puntos de daño perforante más 4 (1d8) puntos de daño por frío.
Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +11 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d6+6) puntos de daño cortante.
Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +11 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d8+6) puntos de daño contundente.
Presencia pavorosa. Toda criatura que elija el dragón, que se encuentre a 120 pies o menos de él y que sea consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 para no quedar asustada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la presencia pavorosa del dragón durante las siguientes 24 horas.
Aliento de hielo (recarga 5-6). El dragón exhala hielo en un cono de 60 pies. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe

realizar una tirada de salvación de Destreza CD 19; si falla, recibe 54 (12d8) puntos de daño por frío y, si tiene éxito, la mitad.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Detectar. El dragón hace una prueba de Sabiduría (Percepción).

Ataque de cola. El dragón hace un ataque con la cola.

Ataque de ala (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas. Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos del dragón deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 19 para no recibir 13 (2d6+6) puntos de daño contundente y quedar tumbadas. Luego el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad de vuelo.

Dragón blanco joven

Dragón Grande, caótico maligno

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 133 (14d10+56)
Velocidad: 40 pies, 20 pies excavando, 80 pies volando, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	6 (−2)	11 (+0)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Des +3, Con +7, Sab +3, Car +4
Habilidades: Percepción +6, Sigilo +3
Inmunidades al daño: Frío
Sentidos: Vista ciega 30 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 16
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 6 (2300 PX)

Caminar sobre el hielo. El dragón puede cruzar y escalar superficies heladas sin necesidad de realizar una prueba de característica. Además, atravesar terreno difícil compuesto por hielo o nieve no le cuesta movimiento adicional.

Acciones

Multiataque. El dragón realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d10+4) puntos de daño perforante más 4 (1d8) puntos de daño por frío.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño cortante.

Aliento de hielo (recarga 5-6). El dragón exhala hielo en un cono de 30 pies. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15; si falla, recibe 45 (10d8) puntos de daño por frío y, si tiene éxito, la mitad.

Dragón blanco sierpe

Dragón Mediano, caótico maligno

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)
Puntos de golpe: 32 (5d8+10)
Velocidad: 30 pies, 15 pies excavando, 60 pies volando, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	5 (−3)	10 (+0)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Des +2, Con +4, Sab +2, Car +2
Habilidades: Percepción +4, Sigilo +2
Inmunidades al daño: Frío
Sentidos: Vista ciega 10 pies, visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: Dragón
Desafío: 2 (450 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d10+2) puntos de daño perforante más 2 (1d4) puntos de daño por frío.

Aliento de hielo (recarga 5-6). El dragón exhala hielo en un cono de 15 pies. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12; si falla, recibe 22 (5d8) puntos de daño por frío y, si tiene éxito, la mitad.

Dragón negro

El cuerpo escamoso de este dragón lo recorre una cresta espinal de color púrpura que nace en su cola y se acaba en su cráneo, coronado por dos cuernos. Esta bestia huele a químicos, agua estancada y vegetación. De sus fauces cae una baba ácida que corroe el suelo y sus ojos brillan con una malicia inhumana.

Dragón negro antiguo

Dragón Gargantuesco, caótico maligno

Clase de Armadura: 22 (armadura natural)
Puntos de golpe: 367 (21d20+147)
Velocidad: 40 pies, 80 pies volando, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +9, Con +14, Sab +9, Car +11
Habilidades: Percepción +16, Sigilo +9
Inmunidades al daño: Ácido
Sentidos: Vista ciega 60 pies, visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 26
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 21 (33 000 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar aire y agua.

Resistencia legendaria (3/día). Si el dragón falla una tirada de salvación, puede decidir tener éxito en su lugar.

Acciones

Multiataque. El dragón puede usar su *Presencia pavorosa.* Luego realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +15 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 19 (2d10+8) puntos de daño perforante más 9 (2d8) puntos de daño por ácido.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +15 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d6+8) puntos de daño cortante.

Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +15 al ataque, alcance 20 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d8+8) puntos de daño contundente.

Presencia pavorosa. Toda criatura que elija el dragón, que se encuentre a 120 pies o menos de él y que sea consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 19 para no quedar asustada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la presencia pavorosa del dragón durante las siguientes 24 horas.

Aliento de ácido (recarga 5-6). El dragón exhala ácido en una línea de 90 pies que tiene 10 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 22. Si falla, recibe 67 (15d8) puntos de daño por ácido y, si tiene éxito, la mitad.

Acciones legendarias
El dragón puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.
Detectar. El dragón hace una prueba de Sabiduría (Percepción).
Ataque de cola. El dragón hace un ataque con la cola.
Ataque de ala (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas. Todas las criaturas que se encuentren a 15 pies o menos del dragón deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 23 para no recibir 15 (2d6+8) puntos de daño contundente y quedar tumbadas. Luego el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad de vuelo.

Dragón negro adulto
Dragón Enorme, caótico maligno

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)
Puntos de golpe: 195 (17d12+85)
Velocidad: 40 pies, 80 pies volando, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +10, Sab +6, Car +8
Habilidades: Percepción +11, Sigilo +7
Inmunidades al daño: Ácido
Sentidos: Vista ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 21
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 14 (11 500 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar aire y agua.
Resistencia legendaria (3/día). Si el dragón falla una tirada de salvación, puede decidir tener éxito en su lugar.

Acciones
Multiataque. El dragón puede usar su *Presencia pavorosa.* Luego realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.
Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +11 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d10+6) puntos de daño perforante más 4 (1d8) puntos de daño por ácido.
Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +11 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d6+6) puntos de daño cortante.
Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +11 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d8+6) puntos de daño contundente.
Presencia pavorosa. Toda criatura que elija el dragón, que se encuentre a 120 pies o menos de él y que sea consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16 para no quedar asustada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la presencia pavorosa del dragón durante las siguientes 24 horas.
Aliento de ácido (recarga 5-6). El dragón exhala ácido en una línea de 60 pies que tiene 5 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 18. Si falla, recibe 54 (12d8) puntos de daño por ácido y, si tiene éxito, la mitad.

Acciones legendarias
El dragón puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.
Detectar. El dragón hace una prueba de Sabiduría (Percepción).
Ataque de cola. El dragón hace un ataque con la cola.
Ataque de ala (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas. Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos del dragón deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 19 para no recibir 13 (2d6+6) puntos de daño contundente y quedar tumbadas. Luego el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad de vuelo.

Dragón negro joven
Dragón Grande, caótico maligno

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)
Puntos de golpe: 127 (15d10+45)
Velocidad: 40 pies, 80 pies volando, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +6, Sab +3, Car +5
Habilidades: Percepción +6, Sigilo +5
Inmunidades al daño: Ácido
Sentidos: Vista ciega 30 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 16
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 7 (2900 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar aire y agua.

Acciones
Multiataque. El dragón realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.
Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d10+4) puntos de daño perforante más 4 (1d8) puntos de daño por ácido.
Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño cortante.
Aliento de ácido (recarga 5-6). El dragón exhala ácido en una línea de 30 pies que tiene 5 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 14. Si falla, recibe 49 (11d8) puntos de daño por ácido y, si tiene éxito, la mitad.

Dragón negro sierpe
Dragón Mediano, caótico maligno

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 33 (6d8+6)
Velocidad: 30 pies, 60 pies volando, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Des +4, Con +3, Sab +2, Car +3
Habilidades: Percepción +4, Sigilo +4
Inmunidades al daño: Ácido
Sentidos: Vista ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: Dragón
Desafío: 2 (450 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar aire y agua.

Acciones
Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d10+2) puntos de daño perforante más 2 (1d4) puntos de daño por ácido.
Aliento de ácido (recarga 5-6). El dragón exhala ácido en una línea de 15 pies que tiene 5 pies de ancho. Toda criatura

que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 11. Si falla, recibe 22 (5d8) puntos de daño por ácido y, si tiene éxito, la mitad.

Dragón rojo

Este masivo dragón de color carmesí, cuya monumental testa luce una corona de cuernos bermejos que pone final a una fila de gruesas espinas dorsales, es considerado el rey de los dragones cromáticos en virtud de su fuerza, su arrogancia, su poderío y su intelecto. Incluso cerrada, de su boca emerge un humo negro que nos advierte del fuego que arde en sus entrañas.

Dragón rojo antiguo

Dragón Gargantuesco, caótico maligno

Clase de Armadura: 22 (armadura natural)
Puntos de golpe: 546 (28d20+252)
Velocidad: 40 pies, 40 pies escalando, 80 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +16, Sab +9, Car +13
Habilidades: Percepción +16, Sigilo +7
Inmunidades al daño: Fuego
Sentidos: Vista ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 26
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 24 (62 000 PX)

Resistencia legendaria (3/día). Si el dragón falla una tirada de salvación, puede decidir tener éxito en su lugar.

Acciones

Multiataque. El dragón puede usar su *Presencia pavorosa.* Luego realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.
Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +17 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 21 (2d10+10) puntos de daño perforante más 14 (4d6) puntos de daño por fuego.
Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +17 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d6+10) puntos de daño cortante.
Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +17 al ataque, alcance 20 pies, un objetivo. *Impacto:* 19 (2d8+10) puntos de daño contundente.
Presencia pavorosa. Toda criatura que elija el dragón, que se encuentre a 120 pies o menos de él y que sea consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 21 para no quedar asustada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la presencia pavorosa del dragón durante las siguientes 24 horas.
Aliento de fuego (recarga 5-6). El dragón exhala fuego en un cono de 90 pies. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 24. Si falla, recibe 91 (26d6) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.
Detectar. El dragón hace una prueba de Sabiduría (Percepción).
Ataque de cola. El dragón hace un ataque con la cola.
Ataque de ala (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas. Todas las criaturas que se encuentren a 15 pies o menos del dragón deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 25 para no recibir 17 (2d6+10) puntos de daño contundente y quedar tumbadas. Luego el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad de vuelo.

Dragón rojo adulto

Dragón Enorme, caótico maligno

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)
Puntos de golpe: 256 (19d12+133)
Velocidad: 40 pies, 40 pies escalando, 80 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +13, Sab +7, Car +11
Habilidades: Percepción +13, Sigilo +6
Inmunidades al daño: Fuego
Sentidos: Vista ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 23
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 17 (18 000 PX)

Resistencia legendaria (3/día). Si el dragón falla una tirada de salvación, puede decidir tener éxito en su lugar.

Acciones

Multiataque. El dragón puede usar su *Presencia pavorosa.* Luego realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.
Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +14 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 19 (2d10+8) puntos de daño perforante más 7 (2d6) puntos de daño por fuego.
Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +14 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d6+8) puntos de daño cortante.
Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +14 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d8+8) puntos de daño contundente.
Presencia pavorosa. Toda criatura que elija el dragón, que se encuentre a 120 pies o menos de él y que sea consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 19 para no quedar asustada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la presencia pavorosa del dragón durante las siguientes 24 horas.
Aliento de fuego (recarga 5-6). El dragón exhala fuego en un cono de 60 pies. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 21. Si falla, recibe 63 (18d6) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.
Detectar. El dragón hace una prueba de Sabiduría (Percepción).
Ataque de cola. El dragón hace un ataque con la cola.
Ataque de ala (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas. Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos del dragón deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 22 para no recibir 15 (2d6+8) puntos de daño contundente y quedar tumbadas. Luego el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad de vuelo.

Dragón rojo joven

Dragón Grande, caótico maligno

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)
Puntos de golpe: 178 (17d10+85)
Velocidad: 40 pies, 40 pies escalando, 80 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +4, Con +9, Sab +4, Car +8
Habilidades: Percepción +8, Sigilo +4
Inmunidades al daño: Fuego
Sentidos: Vista ciega 30 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 18
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 10 (5900 PX)

Acciones
Multiataque. El dragón realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.
Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d10+6) puntos de daño perforante más 3 (1d6) puntos de daño por fuego.
Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d6+6) puntos de daño cortante.
Aliento de fuego (recarga 5-6). El dragón exhala fuego en un cono de 30 pies. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17. Si falla, recibe 56 (16d6) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad.

Dragón rojo sierpe
Dragón Mediano, caótico maligno

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 75 (10d8+30)
Velocidad: 30 pies, 30 pies escalando, 60 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +2, Con +5, Sab +2, Car +4
Habilidades: Percepción +4, Sigilo +2
Inmunidades al daño: Fuego
Sentidos: Vista ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: Dragón
Desafío: 4 (1100 PX)

Acciones
Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d10+4) puntos de daño perforante más 3 (1d6) puntos de daño por fuego.
Aliento de fuego (recarga 5-6). El dragón exhala fuego en un cono de 15 pies. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 13. Si falla, recibe 24 (7d6) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad.

Dragón verde
Las enormes fauces de este dragón color esmeralda están cuajadas de dientes amarillentos que no le permiten cerrarla del todo. La cabeza que hay al final de su largo y grueso cuello, que recorre una cresta verdosa, recuerda a la de un depredador marino que sonríe al ver cómo el veneno que se derrama de su boca mata la vegetación bajo él.

Dragón verde antiguo
Dragón Gargantuesco, legal maligno

Clase de Armadura: 21 (armadura natural)
Puntos de golpe: 385 (22d20+154)
Velocidad: 40 pies, 80 pies volando, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +8, Con +14, Sab +10, Car +11
Habilidades: Engañar +11, Perspicacia +10, Percepción +17, Persuasión +11, Sigilo +8
Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Vista ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 27
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 22 (41 000 PX)
Anfibio. El dragón puede respirar aire y agua.
Resistencia legendaria (3/día). Si el dragón falla una tirada de salvación, puede decidir tener éxito en su lugar.

Acciones
Multiataque. El dragón puede usar su *Presencia pavorosa.* Luego realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.
Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +15 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 19 (2d10+8) puntos de daño perforante más 10 (3d6) puntos de daño por veneno.
Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +15 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 22 (4d6+8) puntos de daño cortante.
Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +15 al ataque, alcance 20 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d8+8) puntos de daño contundente.
Presencia pavorosa. Toda criatura que elija el dragón, que se encuentre a 120 pies o menos de él y que sea consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 19 para no quedar asustada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la presencia pavorosa del dragón durante las siguientes 24 horas.
Aliento de veneno (recarga 5-6). El dragón exhala veneno en un cono de 90 pies. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 22. Si falla, recibe 77 (22d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Acciones legendarias
El dragón puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.
Detectar. El dragón hace una prueba de Sabiduría (Percepción).
Ataque de cola. El dragón hace un ataque con la cola.
Ataque de ala (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas. Todas las criaturas que se encuentren a 15 pies o menos del dragón deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 23 para no recibir 15 (2d6+8) puntos de daño contundente y quedar tumbadas. Luego el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad de vuelo.

Dragón verde adulto
Dragón Enorme, legal maligno

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)
Puntos de golpe: 207 (18d12+90)
Velocidad: 40 pies, 80 pies volando, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +10, Sab +7, Car +8
Habilidades: Engañar +8, Perspicacia +7, Percepción +12, Persuasión +8, Sigilo +6
Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Vista ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 22
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 15 (13 000 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar aire y agua.
Resistencia legendaria (3/día). Si el dragón falla una tirada de salvación, puede decidir tener éxito en su lugar.

Acciones

Multiataque. El dragón puede usar su *Presencia pavorosa.* Luego realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.
Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +11 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d10+6) puntos de daño perforante más 7 (2d6) puntos de daño por veneno.
Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +11 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d6+6) puntos de daño cortante.
Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +11 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d8+6) puntos de daño contundente.
Presencia pavorosa. Toda criatura que elija el dragón, que se encuentre a 120 pies o menos de él y que sea consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16 para no quedar asustada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la presencia pavorosa del dragón durante las siguientes 24 horas.
Aliento de veneno (recarga 5-6). El dragón exhala veneno en un cono de 60 pies. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 18. Si falla, recibe 56 (16d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Acciones legendarias

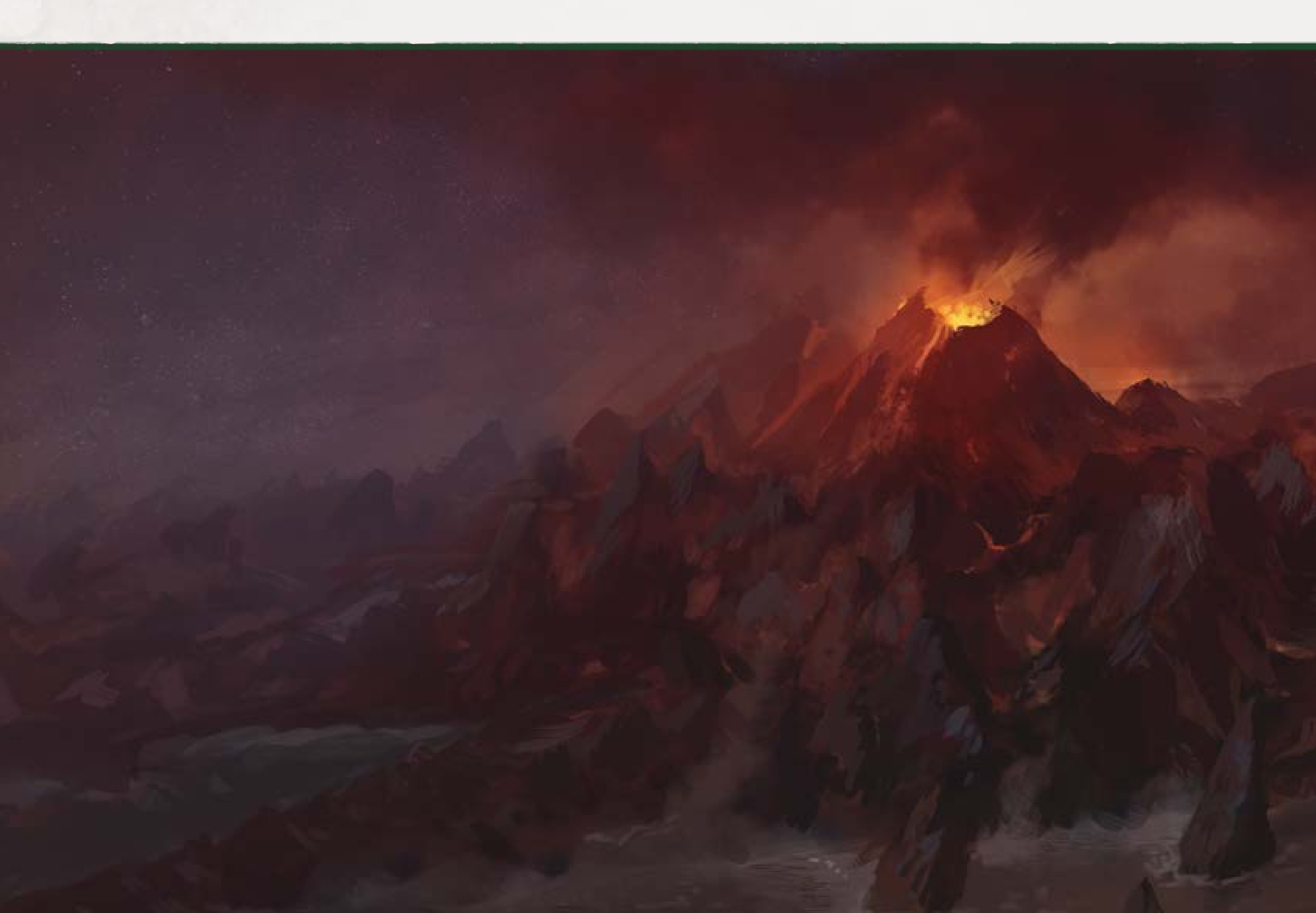
El dragón puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.
Detectar. El dragón hace una prueba de Sabiduría (Percepción).
Ataque de cola. El dragón hace un ataque con la cola.
Ataque de ala (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas. Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos del dragón deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 19 para no recibir 13 (2d6+6) puntos de daño contundente y quedar tumbadas. Luego el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad de vuelo.

Dragón verde joven

Dragón Grande, legal maligno

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)
Puntos de golpe: 136 (16d10+48)
Velocidad: 40 pies, 80 pies volando, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)



Tiradas de salvación: Des +4, Con +6, Sab +4, Car +5
Habilidades: Engañar +5, Percepción +7, Sigilo +4
Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Vista ciega 30 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 17
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 8 (3900 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar aire y agua.

Acciones

Multiataque. El dragón realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d10+4) puntos de daño perforante más 7 (2d6) puntos de daño por veneno.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño cortante.

Aliento de veneno (recarga 5-6). El dragón exhala veneno en un cono de 30 pies. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 14. Si falla, recibe 42 (12d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Dragón verde sierpe

Dragón Mediano, legal maligno

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 38 (7d8+7)
Velocidad: 30 pies, 60 pies volando, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Des +3, Con +3, Sab +2, Car +3
Habilidades: Percepción +4, Sigilo +3
Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Vista ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: Dragón
Desafío: 2 (450 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar aire y agua.

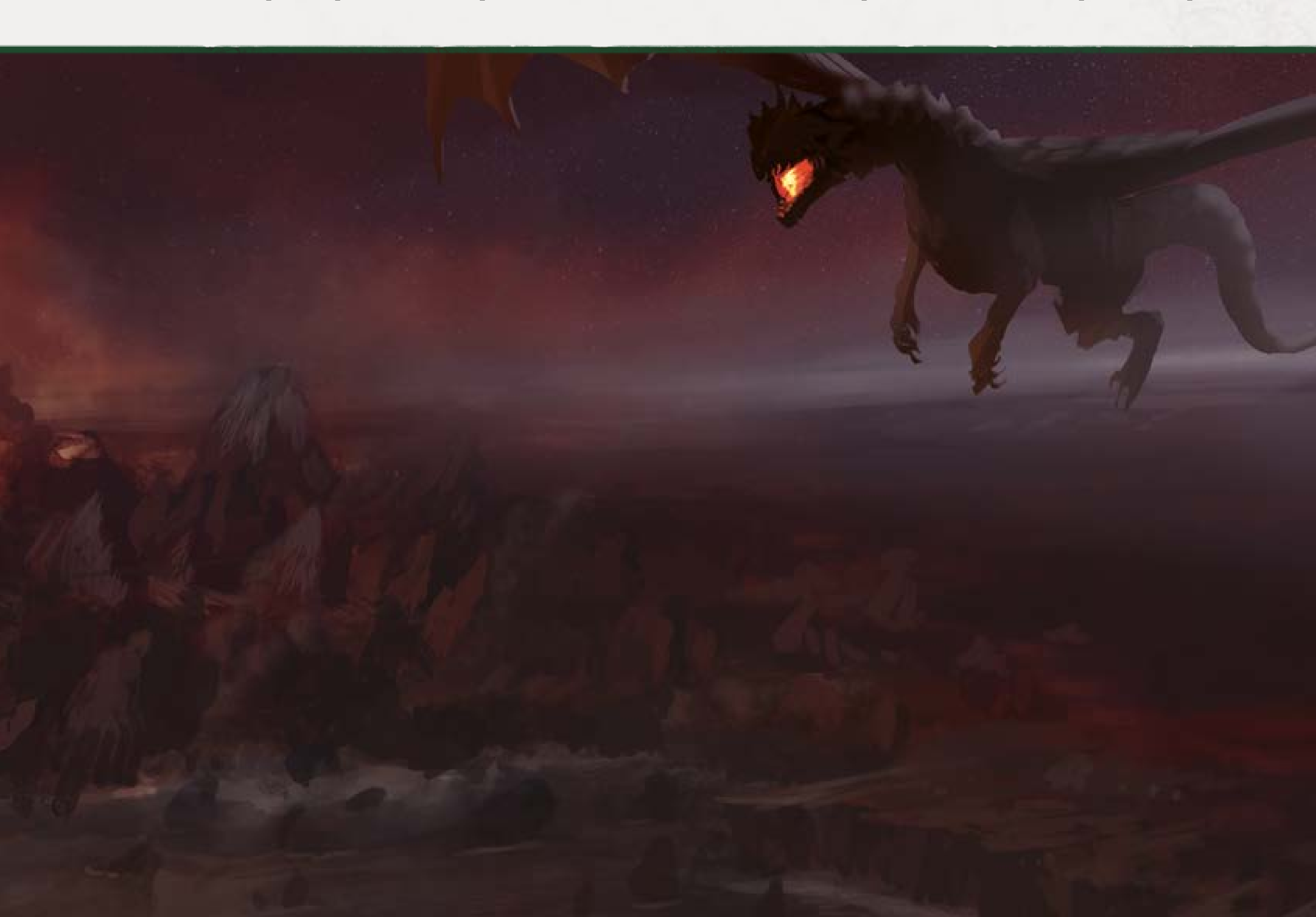
Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d10+2) puntos de daño perforante más 3 (1d6) puntos de daño por veneno.

Aliento de veneno (recarga 5-6). El dragón exhala veneno en un cono de 15 pies. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 11. Si falla, recibe 21 (6d6) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Dragones metálicos

A diferencia de los cromáticos, los dragones metálicos son criaturas de naturaleza bondadosa. Esto no quiere decir que vayan a ser aliados inmediatos de los héroes: no son pocas las ocasiones en las que los dragones y los humanoides han entrado en conflicto. En aquellos escenarios de campaña en los que



los dragones sean poco más que una leyenda, encontrar un dragón metálico y tener ocasión de conversar con él debe ser una experiencia grandiosa.

Dragón de bronce

El dragón de bronce huele a agua salada, vida marina y algas, y su cuerpo presenta cierto hidrodinamismo, como unos cuernos curvados hacia atrás, que le ayuda en sus sesiones de pesca. El bronce de sus escamas está decorado con conchas marinas, y sus profundos ojos miran al mar con mal disimulado anhelo.

Dragón de bronce antiguo

Dragón Gargantuesco, legal bueno

Clase de Armadura: 22 (armadura natural)
Puntos de golpe: 444 (24d20+192)
Velocidad: 40 pies, 80 pies volando, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +15, Sab +10, Car +12
Habilidades: Perspicacia +10, Percepción +17, Sigilo +7
Inmunidades al daño: Relámpago
Sentidos: Vista ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 27
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 22 (41 000 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar aire y agua.

Resistencia legendaria (3/día). Si el dragón falla una tirada de salvación, puede decidir tener éxito en su lugar.

Acciones

Multiataque. El dragón puede usar su *Presencia pavorosa.* Luego realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +16 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 20 (2d10+9) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +16 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d6+9) puntos de daño cortante.

Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +16 al ataque, alcance 20 pies, un objetivo. *Impacto:* 18 (2d8+9) puntos de daño contundente.

Presencia pavorosa. Toda criatura que elija el dragón, que se encuentre a 120 pies o menos de él y que sea consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 20 para no quedar asustada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la presencia pavorosa del dragón durante las siguientes 24 horas.

Armas de aliento (recarga 5-6). El dragón usa una de las siguientes armas de aliento:

Aliento de relámpago. El dragón exhala relámpagos en una línea de 120 pies que tiene 10 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 23; si falla, recibe 88 (16d10) puntos de daño por relámpago y, si tiene éxito, la mitad.

Aliento de repulsión. El dragón exhala energía de repulsión en un cono de 30 pies. Toda criatura que se encuentre dentro de esa área debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 23; si falla, es empujada 60 pies del dragón.

Cambiar de forma. El dragón puede convertirse mágicamente en un humanoide o una bestia que tenga un valor de desafío que no sea mayor que el suyo, o volver a su forma verdadera. Vuelve a su forma verdadera si muere. El equipo que lleve puesto o que transporte es absorbido por la nueva forma o esta lo lleva puesto (a elección del dragón). En la nueva forma, el dragón mantiene su alineamiento, puntos de golpe, dados de golpe, capacidad para hablar, competencias, *Resistencia legendaria,* acciones de morada y las puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como sus acciones. El resto de estadísticas y capacidades son reemplazadas por las de la nueva forma, excepto cualquier rasgo de clase o acciones legendarias de esa forma.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Detectar. El dragón hace una prueba de Sabiduría (Percepción).

Ataque de cola. El dragón hace un ataque con la cola.

Ataque de ala (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas. Todas las criaturas que se encuentren a 15 pies o menos del dragón deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 24 para no recibir 16 (2d6+9) puntos de daño contundente y quedar tumbadas. Luego el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad de vuelo.

Dragón de bronce adulto

Dragón Enorme, legal bueno

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)
Puntos de golpe: 212 (17d12+102)
Velocidad: 40 pies, 80 pies volando, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +11, Sab +7, Car +9
Habilidades: Perspicacia +7, Percepción +12, Sigilo +5
Inmunidades al daño: Relámpago
Sentidos: Vista ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 22
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 15 (13 000 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar aire y agua.

Resistencia legendaria (3/día). Si el dragón falla una tirada de salvación, puede decidir tener éxito en su lugar.

Acciones

Multiataque. El dragón puede usar su *Presencia pavorosa.* Luego realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +12 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 18 (2d10+7) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +12 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d6+7) puntos de daño cortante.

Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +12 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d8+7) puntos de daño contundente.

Presencia pavorosa. Toda criatura que elija el dragón, que se encuentre a 120 pies o menos de él y que sea consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 para no quedar asustada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la presencia pavorosa del dragón durante las siguientes 24 horas.

Armas de aliento (recarga 5-6). El dragón usa una de las siguientes armas de aliento:

Aliento de relámpago. El dragón exhala relámpagos en una línea de 90 pies que tiene 5 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 19; si falla, recibe 66 (12d10) puntos de daño por relámpago y, si tiene éxito, la mitad.

Aliento de repulsión. El dragón exhala energía de repulsión en un cono de 30 pies. Toda criatura que se encuentre dentro de esa área debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 19; si falla, es empujada 60 pies del dragón.

Cambiar de forma. El dragón puede convertirse mágicamente en un humanoide o una bestia que tenga un valor de desafío que no sea mayor que el suyo, o volver a su forma verdadera. Vuelve a su forma verdadera si muere. El equipo que lleve puesto o que transporte es absorbido por la nueva forma o esta lo lleva puesto (a elección del dragón). En la nueva forma, el dragón mantiene su alineamiento, puntos de golpe, dados de golpe, capacidad para hablar, competencias, *Resistencia legendaria,* acciones de morada y las puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como sus acciones. El resto de estadísticas y capacidades son reemplazadas por las de la nueva forma, excepto cualquier rasgo de clase o acciones legendarias de esa forma.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Detectar. El dragón hace una prueba de Sabiduría (Percepción).

Ataque de cola. El dragón hace un ataque con la cola.

Ataque de ala (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas. Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos del dragón deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 20 para no recibir 14 (2d6+7) puntos de daño contundente y quedar tumbadas. Luego el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad de vuelo.

Dragón de bronce joven

Dragón Grande, legal bueno

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)
Puntos de golpe: 142 (15d10+60)
Velocidad: 40 pies, 80 pies volando, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Des +3, Con +7, Sab +4, Car +6
Habilidades: Perspicacia +4, Percepción +7, Sigilo +3
Inmunidades al daño: Relámpago
Sentidos: Vista ciega 30 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 17
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 8 (3900 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar aire y agua.

Acciones

Multiataque. El dragón realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d10+5) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d6+5) puntos de daño cortante.

Armas de aliento (recarga 5-6). El dragón usa una de las siguientes armas de aliento:

Aliento de relámpago. El dragón exhala relámpagos en una línea de 60 pies que tiene 5 pies de ancho. Toda criatura que se encuentren en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15; si falla, recibe 55 (10d10) puntos de daño por relámpago y, si tiene éxito, la mitad.

Aliento de repulsión. El dragón exhala energía de repulsión en un cono de 30 pies. Toda criatura que se encuentre dentro de esa área debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15; si falla, es empujada 40 pies del dragón.

Dragón de bronce sierpe

Dragón Mediano, legal bueno

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 32 (5d8+10)
Velocidad: 30 pies, 60 pies volando, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +2, Con +4, Sab +2, Car +4
Habilidades: Perspicacia +4, Sigilo +2
Inmunidades al daño: Relámpago
Sentidos: Vista ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: Dragón
Desafío: 2 (450 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar aire y agua.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d10+3) puntos de daño perforante.

Armas de aliento (recarga 5-6). El dragón usa una de las siguientes armas de aliento:

Aliento de relámpago. El dragón exhala relámpagos en una línea de 40 pies que tiene 5 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12. Si falla, recibe 16 (3d10) puntos de daño por relámpago y, si tiene éxito, la mitad.

Aliento de repulsión. El dragón exhala energía de repulsión en un cono de 30 pies. Toda criatura que se encuentre dentro de esa área debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 12. Si falla, es empujada 30 pies del dragón.

Dragón de cobre

La cara de este dragón tiene dibujada una enorme sonrisa, que se ensancha especialmente tras uno de sus interminables chistes. Aunque tiene aspecto fiero y poderoso, animales de todo tipo se acercan a él para posarse en sus patas y alas, cosa que el dragón encuentra divertido. Su cuerpo brilla y reluce, especialmente bajo la luz del sol.

Dragón de cobre antiguo

Dragón Gargantuesco, caótico bueno

Clase de Armadura: 21 (armadura natural)
Puntos de golpe: 350 (20d20+140)
Velocidad: 40 pies, 40 pies escalando, 80 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +8, Con +14, Sab +10, Car +11
Habilidades: Engañar +11, Percepción +17, Sigilo +8
Inmunidades al daño: Ácido
Sentidos: Vista ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 27

Idiomas: Común, dragón
Desafío: 21 (33 000 PX)

Resistencia legendaria (3/día). Si el dragón falla una tirada de salvación, puede decidir tener éxito en su lugar.

Acciones

Multiataque. El dragón puede usar su *Presencia pavorosa.* Luego realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +15 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 19 (2d10+8) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +15 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d6+8) puntos de daño cortante.

Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +15 al ataque, alcance 20 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d8+8) puntos de daño contundente.

Presencia pavorosa. Toda criatura que elija el dragón, que se encuentre a 120 pies o menos de él y que sea consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 20 para no quedar asustadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Si la tirada de salvación de una criatura tiene éxito o el efecto termina para esa criatura, esta es inmune a la presencia pavorosa del dragón durante las siguientes 24 horas.

Armas de aliento (recarga 5-6). El dragón usa una de las siguientes armas de aliento:

Aliento de ácido. El dragón exhala ácido en una línea de 90 pies que tiene 10 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 22. Si falla, recibe 63 (14d8) puntos de daño por ácido y, si tiene éxito, la mitad.

Aliento de ralentización. El dragón exhala gas en un cono de 90 pies. Toda criatura que se encuentre dentro de esa área debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 22. Si falla, no puede usar reacciones, su velocidad queda reducida a la mitad y solo puede realizar un ataque durante su turno. Además, puede usar o una acción o una acción adicional durante su turno, pero no ambas. Estos efectos duran 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.

Cambiar de forma. El dragón puede convertirse mágicamente en un humanoide o una bestia que tenga un valor de desafío que no sea mayor que el suyo, o volver a su forma verdadera. Vuelve a su forma verdadera si muere. El equipo que lleve puesto o que transporte es absorbido por la nueva forma o esta lo lleva puesto (a elección del dragón). En la nueva forma, el dragón mantiene su alineamiento, puntos de golpe, dados de golpe, capacidad para hablar, competencias, *Resistencia legendaria,* acciones de morada y las puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como sus acciones. El resto de sus estadísticas y capacidades son reemplazadas por las de la nueva forma, excepto cualquier rasgo de clase o acciones legendarias de esa forma.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Detectar. El dragón hace una prueba de Sabiduría (Percepción).

Ataque de cola. El dragón hace un ataque con la cola.

Ataque de ala (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas. Todas las criaturas que se encuentren a 15 pies o menos del dragón deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 23 o recibir 15 (2d6+8) puntos de daño contundente y quedar tumbadas. Luego el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad de vuelo.

Dragón de cobre adulto

Dragón Enorme, caótico bueno

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)
Puntos de golpe: 184 (16d12+80)
Velocidad: 40 pies, 40 pies escalando, 80 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +10, Sab +7, Car +8
Habilidades: Engañar +8, Percepción +12, Sigilo +6
Inmunidades al daño: Ácido
Sentidos: Vista ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 22
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 14 (11 500 PX)

Resistencia legendaria (3/día). Si el dragón falla una tirada de salvación, puede decidir tener éxito en su lugar.

Acciones

Multiataque. El dragón puede usar su *Presencia pavorosa.* Luego realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +11 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d10+6) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +11 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d6+6) puntos de daño cortante.

Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +11 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d8+6) puntos de daño contundente.

Presencia pavorosa. Todas las criaturas que elija el dragón, que se encuentren a 120 pies o menos de él y que sean conscientes de su presencia deben superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16 o quedar asustadas durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Si la tirada de salvación de una criatura tiene éxito o el efecto termina para esa criatura, esta es inmune a la presencia pavorosa del dragón durante las siguientes 24 horas.

Armas de aliento (recarga 5-6). El dragón usa una de las siguientes armas de aliento:

Aliento de ácido. El dragón exhala ácido en una línea de 60 pies que tiene 5 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 18. Si falla, recibe 54 (12d8) puntos de daño por ácido y, si tiene éxito, la mitad.

Aliento de ralentización. El dragón exhala gas en un cono de 60 pies. Toda criatura que se encuentre dentro de esa área debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 18. Si falla, no puede usar reacciones, su velocidad queda reducida a la mitad y solo puede realizar un ataque durante su turno. Además, puede usar o una acción o una acción adicional durante su turno, pero no ambas. Estos efectos duran 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Detectar. El dragón hace una prueba de Sabiduría (Percepción).
Ataque de cola. El dragón hace un ataque con la cola.
Ataque de ala (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas. Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos del dragón deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 19 o recibir 13 (2d6+6) puntos de daño contundente y quedar tumbadas. Luego el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad de vuelo.

Dragón de cobre joven

Dragón Grande, caótico bueno

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 119 (14d10+42)
Velocidad: 40 pies, 40 pies escalando, 80 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +4, Con +6, Sab +4, Car +5
Habilidades: Engañar +5, Percepción +7, Sigilo +4
Inmunidades al daño: Ácido
Sentidos: Vista ciega 30 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 17
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 7 (2900 PX)

Acciones

Multiataque. El dragón realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.
Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d10+4) puntos de daño perforante.
Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño cortante.
Armas de aliento (recarga 5-6). El dragón usa una de las siguientes armas de aliento:

Aliento de ácido. El dragón exhala ácido en una línea de 40 pies que tiene 5 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 14. Si falla, recibe 40 (9d8) puntos de daño por ácido y, si tiene éxito, la mitad.

Aliento de ralentización. El dragón exhala gas en un cono de 30 pies. Toda criatura que se encuentre dentro de esa área debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14. Si falla, no puede usar reacciones, su velocidad queda reducida a la mitad y solo puede realizar un ataque durante su turno. Además, puede usar o una acción o una acción adicional durante su turno, pero no ambas. Estos efectos duran 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.

Dragón de cobre sierpe

Dragón Mediano, caótico bueno

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)
Puntos de golpe: 22 (4d8+4)
Velocidad: 30 pies, 30 pies escalando, 60 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Des +3, Con +3, Sab +2, Car +3
Habilidades: Percepción +4, Sigilo +3
Inmunidades al daño: Ácido
Sentidos: Vista ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: Dragón
Desafío: 1 (200 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d10+2) puntos de daño perforante.
Armas de aliento (recarga 5-6). El dragón usa una de las siguientes armas de aliento:

Aliento de ácido. El dragón exhala ácido en una línea de 20 pies que tiene 5 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 11; si falla, recibe 18 (4d8) puntos de daño por ácido y, si tiene éxito, la mitad.

Aliento de ralentización. El dragón exhala gas en un cono de 15 pies. Toda criatura que se encuentre dentro de esa área debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 11. Si falla, no puede usar reacciones, su velocidad queda reducida a la mitad y solo puede realizar un ataque durante su turno. Además, puede usar o una acción o una acción adicional durante su turno, pero no ambas. Estos efectos duran 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.

Dragón de oro

El gigantesco dragón de oro transmite una enorme serenidad, sabiduría y paciencia tan solo con la mirada, siendo la contraparte del poder desatado de sus parientes de color rojo. La magia crepita a su alrededor mientras pronuncia enigmáticos misterios, que explotan como el fuego de su interior cuando se lanza al combate.

Dragón de oro antiguo

Dragón Gargantuesco, legal bueno

Clase de Armadura: 22 (armadura natural)
Puntos de golpe: 546 (28d20+252)
Velocidad: 40 pies, 80 pies volando, 80 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	14 (+2)	29 (+9)	18 (+4)	17 (+3)	28 (+9)

Tiradas de salvación: Des +9, Con +16, Sab +10, Car +16
Habilidades: Perspicacia +10, Percepción +17, Persuasión +16, Sigilo +9
Inmunidades al daño: Fuego
Sentidos: Vista ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 27
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 24 (62 000 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar aire y agua.
Resistencia legendaria (3/día). Si el dragón falla una tirada de salvación, puede decidir tener éxito en su lugar.

Acciones

Multiataque. El dragón puede usar su *Presencia pavorosa.* Luego realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.
Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +17 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 21 (2d10+10) puntos de daño perforante.
Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +17 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d6+10) puntos de daño cortante.
Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +17 al ataque, alcance 20 pies, un objetivo. *Impacto:* 19 (2d8+10) puntos de daño contundente.

Presencia pavorosa. Toda criatura que elija el dragón, que se encuentre a 120 pies o menos de él y que sea consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 24 para no quedar asustada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la presencia pavorosa del dragón durante las siguientes 24 horas.
Armas de aliento (recarga 5-6). El dragón usa una de las siguientes armas de aliento:

Aliento de fuego. El dragón exhala fuego en un cono de 90 pies. Toda criatura que se encuentre dentro de esa área debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 24; si falla, recibe 71 (13d10) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad.

Aliento debilitador. El dragón exhala gas en un cono de 90 pies. Toda criatura que se encuentre dentro de esa área debe realizar una tirada de salvación de Fuerza CD 24 para no tener desventaja en las tiradas de ataque basadas en Fuerza, las pruebas de Fuerza y las tiradas de salvación de Fuerza durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.

Cambiar de forma. El dragón puede convertirse mágicamente en un humanoide o una bestia que tenga un valor de desafío que no sea mayor que el suyo, o volver a su forma verdadera. Vuelve a su forma verdadera si muere. El equipo que lleve puesto o que transporte es absorbido por la nueva forma o esta lo lleva puesto (a elección del dragón). En la nueva forma, el dragón mantiene su alineamiento, puntos de golpe, dados de golpe, capacidad para hablar, competencias, *Resistencia legendaria,* acciones de morada y las puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como sus acciones. El resto de sus estadísticas y capacidades son reemplazadas por las de la nueva forma, excepto cualquier rasgo de clase o acciones legendarias de esa forma.

Acciones legendarias
El dragón puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.
Detectar. El dragón hace una prueba de Sabiduría (Percepción).
Ataque de cola. El dragón hace un ataque con la cola.
Ataque de ala (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas. Todas las criaturas que se encuentren a 15 pies o menos del dragón deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 25 para no recibir 17 (2d6+10) puntos de daño contundente y quedar tumbadas. Luego el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad de vuelo.

Dragón de oro adulto

Dragón Enorme, legal bueno

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)
Puntos de golpe: 256 (19d12+133)
Velocidad: 40 pies, 80 pies volando, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	24 (+7)

Tiradas de salvación: Des +8, Con +13, Sab +8, Car +13
Habilidades: Perspicacia +8, Percepción +14, Persuasión +13, Sigilo +8
Inmunidades al daño: Fuego
Sentidos: Vista ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 24
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 17 (18 000 PX)
Anfibio. El dragón puede respirar aire y agua.
Resistencia legendaria (3/día). Si el dragón falla una tirada de salvación, puede decidir tener éxito en su lugar.

Acciones
Multiataque. El dragón puede usar su *Presencia pavorosa.* Luego realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.
Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +14 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 19 (2d10+8) puntos de daño perforante.
Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +14 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d6+8) puntos de daño cortante.
Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +14 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d8+8) puntos de daño contundente.
Presencia pavorosa. Toda criatura que elija el dragón, que se encuentre a 120 pies o menos de él y que sea consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 21 para no quedar asustada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la presencia pavorosa del dragón durante las siguientes 24 horas.
Armas de aliento (recarga 5-6). El dragón usa una de las siguientes armas de aliento:

Aliento de fuego. El dragón exhala fuego en un cono de 60 pies. Toda criatura que se encuentre dentro de esa área debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 21; si falla, recibe 66 (12d10) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad.

Aliento debilitador. El dragón exhala gas en un cono de 60 pies. Toda criatura que se encuentre dentro de esa área debe realizar una tirada de salvación de Fuerza CD 21 para no tener desventaja en las tiradas de ataque basadas en Fuerza, las pruebas de Fuerza y las tiradas de salvación de Fuerza durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.

Cambiar de forma. El dragón puede convertirse mágicamente en un humanoide o una bestia que tenga un valor de desafío que no sea mayor que el suyo, o volver a su forma verdadera. Vuelve a su forma verdadera si muere. El equipo que lleve puesto o que transporte es absorbido por la nueva forma o esta lo lleva puesto (a elección del dragón). En la nueva forma, el dragón mantiene su alineamiento, puntos de golpe, dados de golpe, capacidad para hablar, competencias, *Resistencia legendaria*, acciones de morada y las puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como sus acciones. El resto de sus estadísticas y capacidades son reemplazadas por las de la nueva forma, excepto cualquier rasgo de clase o acciones legendarias de esa forma.

Acciones legendarias
El dragón puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.
Detectar. El dragón hace una prueba de Sabiduría (Percepción).
Ataque de cola. El dragón hace un ataque con la cola.
Ataque de ala (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas. Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos del

dragón deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 22 para no recibir 15 (2d6+8) puntos de daño contundente y quedar tumbadas. Luego el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad de vuelo.

Dragón de oro joven

Dragón Grande, legal bueno

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)
Puntos de golpe: 178 (17d10+85)
Velocidad: 40 pies, 80 pies volando, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	13 (+1)	20 (+5)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +9, Sab +5, Car +9
Habilidades: Perspicacia +5, Percepción +9, Persuasión +9, Sigilo +6
Inmunidades al daño: Fuego
Sentidos: Vista ciega 30 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 19
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 10 (5900 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar aire y agua.

Acciones

Multiataque. El dragón realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.
Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d10+6) puntos de daño perforante.
Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d6+6) puntos de daño cortante.
Armas de aliento (recarga 5-6). El dragón usa una de las siguientes armas de aliento:

Aliento de fuego. El dragón exhala fuego en un cono de 30 pies. Toda criatura que se encuentre dentro de esa área debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17. Si falla, recibe 55 (10d10) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad.
Aliento debilitador. El dragón exhala gas en un cono de 30 pies. Toda criatura que se encuentre dentro de esa área debe realizar una tirada de salvación de Fuerza CD 17 para no tener desventaja en las tiradas de ataque basadas en Fuerza, las pruebas de Fuerza y las tiradas de salvación de Fuerza durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.

Dragón de oro sierpe

Dragón Mediano, legal bueno

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 60 (8d8+24)
Velocidad: 30 pies, 60 pies volando, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Des +4, Con +5, Sab +2, Car +5
Habilidades: Percepción +4, Persuasión +4
Inmunidades al daño: Fuego
Sentidos: Vista ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: Dragón
Desafío: 3 (700 PX)

Anfibio. El dragón puede respirar aire y agua.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d10+4) puntos de daño perforante.
Armas de aliento (recarga 5-6). El dragón usa una de las siguientes armas de aliento:

Aliento de fuego. El dragón exhala fuego en un cono de 15 pies. Toda criatura que se encuentre dentro de esa área debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 13. Si falla, recibe 22 (4d10) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad.
Aliento debilitador. El dragón exhala gas en un cono de 15 pies. Toda criatura que se encuentre dentro de esa área debe realizar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 para no tener desventaja en las tiradas de ataque basadas en Fuerza, las pruebas de Fuerza y las tiradas de salvación de Fuerza durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.

Dragón de oropel

Un dragón de aspecto noble que emana un aura de sincera simpatía, aunque no cierre esa enorme boca de la que sale un gas somnífero. La membrana de sus alas está unida a su macizo cuerpo, dando una imagen similar a una mantarraya cuando se le ve volar.

Dragón de oropel antiguo

Dragón Gargantuesco, caótico bueno

Clase de Armadura: 20 (armadura natural)
Puntos de golpe: 297 (17d20+119)
Velocidad: 40 pies, 40 pies excavando, 80 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +13, Sab +8, Car +10
Habilidades: Historia +9, Percepción +14, Persuasión +10, Sigilo +6
Inmunidades al daño: Fuego
Sentidos: Vista ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 24
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 20 (25 000 PX)

Resistencia legendaria (3/día). Si el dragón falla una tirada de salvación, puede decidir tener éxito en su lugar.

Acciones

Multiataque. El dragón puede usar su *Presencia pavorosa.* Luego realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.
Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +14 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 19 (2d10+8) puntos de daño perforante.
Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +14 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d6+8) puntos de daño cortante.
Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +14 al ataque, alcance 20 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d8+8) puntos de daño contundente.
Presencia pavorosa. Toda criatura que elija el dragón, que se encuentre a 120 pies o menos de él y que sea consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 18 para no quedar asustada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando

el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la presencia pavorosa del dragón durante las siguientes 24 horas.

Armas de aliento (recarga 5-6). El dragón usa una de las siguientes armas de aliento:

Aliento de fuego. El dragón exhala fuego en una línea de 90 pies que tiene 10 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 21; si falla, recibe 56 (16d6) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad.

Aliento de sueño. El dragón exhala un gas soporífero en un cono de 90 pies. Toda criatura que se encuentre en esa área debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 21 para no caer inconsciente durante 10 minutos. Este efecto termina si la criatura recibe daño o si alguien usa una acción para despertarla.

Cambiar de forma. El dragón puede convertirse mágicamente en un humanoide o una bestia que tenga un valor de desafío que no sea mayor que el suyo, o volver a su forma verdadera. Vuelve a su forma verdadera si muere. El equipo que lleve puesto o que transporte es absorbido por la nueva forma o esta lo lleva puesto (a elección del dragón). En la nueva forma, el dragón mantiene su alineamiento, puntos de golpe, dados de golpe, capacidad para hablar, competencias, *Resistencia legendaria,* acciones de morada y las puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como sus acciones. El resto de estadísticas y capacidades son reemplazadas por las de la nueva forma, excepto cualquier rasgo de clase o acciones legendarias de esa forma.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Detectar. El dragón hace una prueba de Sabiduría (Percepción).

Ataque de cola. El dragón hace un ataque con la cola.

Ataque de ala (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas. Todas las criaturas que se encuentren a 15 pies o menos del dragón deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 22 para no recibir 15 (2d6+8) puntos de daño contundente y quedar tumbadas. Luego el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad de vuelo.

Dragón de oropel adulto

Dragón Enorme, caótico bueno

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)
Puntos de golpe: 172 (15d12+75)
Velocidad: 40 pies, 30 pies excavando, 80 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +10, Sab +6, Car +8
Habilidades: Historia +7, Percepción +11, Persuasión +8, Sigilo +5
Inmunidades al daño: Fuego
Sentidos: Vista ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 21
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 13 (10 000 PX)

Resistencia legendaria (3/día). Si el dragón falla una tirada de salvación, puede decidir tener éxito en su lugar.

Acciones

Multiataque. El dragón puede usar su *Presencia pavorosa.* Luego realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +11 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d10+6) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +11 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d6+6) puntos de daño cortante.

Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +11 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d8+6) puntos de daño contundente.

Presencia pavorosa. Toda criatura que elija el dragón, que se encuentre a 120 pies o menos de él y que sea consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16 para no quedar asustada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la presencia pavorosa del dragón durante las siguientes 24 horas.

Armas de aliento (recarga 5-6). El dragón usa una de las siguientes armas de aliento:

Aliento de fuego. El dragón exhala fuego en una línea de 60 pies que tiene 5 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 18; si falla, recibe 45 (13d6) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad.

Aliento de sueño. El dragón exhala un gas soporífero en un cono de 60 pies. Toda criatura que se encuentre en esa área debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 18 para no caer inconsciente durante 10 minutos. Este efecto termina si la criatura recibe daño o si alguien usa una acción para despertarla.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Detectar. El dragón hace una prueba de Sabiduría (Percepción).

Ataque de cola. El dragón hace un ataque con la cola.

Ataque de ala (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas. Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos del dragón deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 19 para no recibir 13 (2d6+6) puntos de daño contundente y quedar tumbadas. Luego el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad de vuelo.

Dragón de oropel joven

Dragón Grande, caótico bueno

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 110 (13d10+39)
Velocidad: 40 pies, 20 pies excavando, 80 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +3, Con +6, Sab +3, Car +5
Habilidades: Percepción +6, Persuasión +5, Sigilo +3
Inmunidades al daño: Fuego
Sentidos: Vista ciega 30 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 16
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 6 (2300 PX)

Acciones

Multiataque. El dragón realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.



Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d10+4) puntos de daño perforante.
Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño cortante.
Armas de aliento (recarga 5-6). El dragón usa una de las siguientes armas de aliento:
Aliento de fuego. El dragón exhala fuego en una línea de 40 pies que tiene 5 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 14; si falla, recibe 42 (12d6) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad.
Aliento de sueño. El dragón exhala un gas soporífero en un cono de 30 pies. Toda criatura que se encuentre en esa área debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 para no caer inconsciente durante 5 minutos. Este efecto termina si la criatura recibe daño o si alguien usa una acción para despertarla.

Dragón de oropel sierpe

Dragón Mediano, caótico bueno

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)
Puntos de golpe: 16 (3d8+3)
Velocidad: 30 pies, 15 pies excavando, 60 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Des +2, Con +3, Sab +2, Car +3
Habilidades: Percepción +4, Sigilo +2
Inmunidades al daño: Fuego
Sentidos: Vista ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 1 (200 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d10+2) puntos de daño perforante.
Armas de aliento (recarga 5-6). El dragón usa una de las siguientes armas de aliento:
Aliento de fuego. El dragón exhala fuego en una línea de 20 pies que tiene 5 pies de ancho. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 11; si falla, recibe 14 (4d6) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad.
Aliento de sueño. El dragón exhala un gas soporífero en un cono de 15 pies. Toda criatura que se encuentre en esa área debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 para no caer inconsciente durante 1 minuto. Este efecto termina si la criatura recibe daño o si alguien usa una acción para despertarla.

Dragón de plata

Elegante y hermoso, este dragón de escamas plateadas tiene un rostro franco y amable que solo se puede ver en el de los más abnegados paladines. El dragón de plata está dotado de poderosas alas y de una cresta espinal que se mece suavemente cuando vuela. Incluso al luchar, cuando exhala su aliento gélido, convergen su gracia y elegancia.

Dragón de plata antiguo

Dragón Gargantuesco, legal bueno

Clase de Armadura: 22 (armadura natural)
Puntos de golpe: 487 (25d20+225)
Velocidad: 40 pies, 80 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Tiradas de salvación: Des +7, Con +16, Sab +9, Car +13
Habilidades: Arcanos +11, Historia +11, Percepción +16, Sigilo +7

Inmunidades al daño: Frío
Sentidos: Vista ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 26
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 23 (50 000 PX)

Resistencia legendaria (3/día). Si el dragón falla una tirada de salvación, puede decidir tener éxito en su lugar.

Acciones

Multiataque. El dragón puede usar su *Presencia pavorosa.* Luego realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +17 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 21 (2d10+10) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +17 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d6+10) puntos de daño cortante.

Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +17 al ataque, alcance 20 pies, un objetivo. *Impacto:* 19 (2d8+10) puntos de daño contundente.

Presencia pavorosa. Toda criatura que elija el dragón, que se encuentre a 120 pies o menos de él y que sea consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 21 para no quedar asustada durante 1 minuto. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la presencia pavorosa del dragón durante las siguientes 24 horas.

Armas de aliento (recarga 5-6). El dragón usa una de las siguientes armas de aliento:

Aliento de hielo. El dragón exhala un rayo de hielo en un cono de 90 pies. Toda criatura que se encuentre dentro de esa área debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 24. Si falla, recibe 67 (15d8) puntos de daño por frío y, si tiene éxito, la mitad.

Aliento paralizador. El dragón exhala un gas paralizador en un cono de 90 pies. Toda criatura que se encuentre dentro de esa área debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 24 para no quedar paralizada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.

Cambiar de forma. El dragón puede convertirse mágicamente en un humanoide o una bestia que tenga un valor de desafío que no sea mayor que el suyo, o volver a su forma verdadera. Vuelve a su forma verdadera si muere. El equipo que lleve puesto o que transporte es absorbido por la nueva forma o esta lo lleva puesto (a elección del dragón). En la nueva forma, el dragón mantiene su alineamiento, puntos de golpe, dados de golpe, capacidad para hablar, competencias, *Resistencia legendaria*, acciones de morada y las puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como sus acciones. El resto de sus estadísticas y capacidades son reemplazadas por las de la nueva forma, excepto cualquier rasgo de clase o acciones legendarias de esa forma.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Detectar. El dragón hace una prueba de Sabiduría (Percepción).

Ataque de cola. El dragón hace un ataque con la cola.

Ataque de ala (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas. Todas las criaturas que se encuentren a 15 pies o menos del dragón deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 25 para no recibir 17 (2d6+10) puntos de daño contundente y quedar tumbadas. Luego el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad de vuelo.

Dragón de plata adulto

Dragón Enorme, legal bueno

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)
Puntos de golpe: 243 (18d12+126)
Velocidad: 40 pies, 80 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +12, Sab +6, Car +10
Habilidades: Arcanos +8, Historia +8, Percepción +11, Sigilo +5
Inmunidades al daño: Frío
Sentidos: Vista ciega 60 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 21
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 16 (15 000 PX)

Resistencia legendaria (3/día). Si el dragón falla una tirada de salvación, puede decidir tener éxito en su lugar.

Acciones

Multiataque. El dragón puede usar su *Presencia pavorosa.* Luego realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +13 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 19 (2d10+8) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +13 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d6+8) puntos de daño cortante.

Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +13 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d8+8) puntos de daño contundente.

Presencia pavorosa. Toda criatura que elija el dragón, que se encuentre a 120 pies o menos de él y que sea consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 18 para no quedar asustada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la presencia pavorosa del dragón durante las siguientes 24 horas.

Armas de aliento (recarga 5-6). El dragón usa una de las siguientes armas de aliento:

Aliento de hielo. El dragón exhala un rayo de hielo en un cono de 60 pies. Toda criatura que se encuentre dentro de esa área debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 20. Si falla, recibe 58 (13d8) puntos de daño por frío y, si tiene éxito, la mitad.

Aliento paralizador. El dragón exhala un gas paralizador en un cono de 90 pies. Toda criatura que se encuentre dentro de esa área debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 20 para no quedar paralizada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.

Cambiar de forma. El dragón puede convertirse mágicamente en un humanoide o una bestia que tenga un valor de desafío que no sea mayor que el suyo, o volver a su forma

verdadera. Vuelve a su forma verdadera si muere. El equipo que lleve puesto o que transporte es absorbido por la nueva forma o esta lo lleva puesto (a elección del dragón). En la nueva forma, el dragón mantiene su alineamiento, puntos de golpe, dados de golpe, capacidad para hablar, competencias, *Resistencia legendaria,* acciones de morada y las puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, así como sus acciones. El resto de sus estadísticas y capacidades son reemplazadas por las de la nueva forma, excepto cualquier rasgo de clase o acciones legendarias de esa forma.

Acciones legendarias

El dragón puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Detectar. El dragón hace una prueba de Sabiduría (Percepción).

Ataque de cola. El dragón hace un ataque con la cola.

Ataque de ala (cuesta 2 acciones). El dragón bate sus alas. Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos del dragón deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 21 para no recibir 15 (2d6+8) puntos de daño contundente y quedar tumbadas. Luego el dragón puede volar hasta la mitad de su velocidad de vuelo.

Dragón de plata joven

Dragón Grande, legal bueno

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)
Puntos de golpe: 168 (16d10+80)
Velocidad: 40 pies, 80 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Tiradas de salvación: Des +4, Con +9, Sab +4, Car +8
Habilidades: Arcanos +6, Historia +6, Percepción +8, Sigilo +4
Inmunidades al daño: Frío
Sentidos: Vista ciega 30 pies, Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 18
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 9 (5000 PX)

Acciones

Multiataque. El dragón realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d10+6) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d6+6) puntos de daño cortante.

Armas de aliento (recarga 5-6). El dragón usa una de las siguientes armas de aliento:

Aliento de hielo. El dragón exhala un rayo de hielo en un cono de 30 pies. Toda criatura que se encuentre dentro de esa área debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17. Si falla, recibe 54 (12d8) puntos de daño por frío y, si tiene éxito, la mitad.

Aliento paralizador. El dragón exhala un gas paralizador en un cono de 30 pies. Toda criatura que se encuentre dentro de esa área debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 17 para no quedar paralizada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.

Dragón de plata sierpe

Dragón Mediano, legal bueno

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 45 (6d8+18)
Velocidad: 30 pies, 60 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+0)

Tiradas de salvación: Des +2, Con +5, Sab +2, Car +4
Habilidades: Percepción +4, Sigilo +2
Inmunidades al daño: Frío
Sentidos: Vista ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: Dragón
Desafío: 2 (450 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d10+4) puntos de daño perforante.

Armas de aliento (recarga 5-6). El dragón usa una de las siguientes armas de aliento:

Aliento de hielo. El dragón exhala un rayo de hielo en un cono de 15 pies. Toda criatura que se encuentre dentro de esa área debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 13; si falla, recibe 18 (4d8) puntos de daño por frío y, si tiene éxito, la mitad.

Aliento paralizador. El dragón exhala un gas paralizador en un cono de 15 pies. Toda criatura que se encuentre dentro de esa área debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 13 para no quedar paralizada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.

Dragón tortuga

Dragón Gargantuesco, neutral

Este dragón adaptado a la vida marina está provisto de un caparazón con hileras de placas óseas en forma de púa, dos pares de aletas provistas de garras, una poderosa cola y unas fauces capaces de quebrar el casco de un barco. El dragón tortuga en ocasiones es confundido con una ballena debido al vapor que expulsa.

Clase de Armadura: 20 (armadura natural)
Puntos de golpe: 341 (22d20+110)
Velocidad: 20 pies, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	10 (+0)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +11, Sab +7
Inmunidades al daño: Fuego
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas: Aquano, dragón
Desafío: 17 (18 000 PX)

Anfibio. El dragón tortuga puede respirar aire y agua.

Acciones

Multiataque. El dragón tortuga realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras. Puede hacer un ataque con la cola en lugar de sus dos ataques de garras.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +13 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 26 (3d12+7) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +13 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d8+7) puntos de daño cortante.

Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +13 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 26 (3d12+7) puntos de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 20 para no ser empujado hasta 10 pies lejos del dragón tortuga y quedar tumbada.

Aliento de vapor (recarga 5-6). El dragón tortuga exhala vapor abrasador en un cono de 60 pies. Toda criatura que se encuentre dentro de esa área debe realizar una tirada de Constitución CD 18; si falla, recibe 52 (15d6) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad. Estar bajo el agua no otorga resistencia contra este daño.

Draña

Monstruosidad Grande, caótica maligna

Hibridación impía entre un drow y una gigantesca araña que solo vive para servir a la oscura fuerza que obró su metamorfosis. Esta enloquecida amenaza sigue siendo una competente luchadora y lanzadora de conjuros; es más, estas capacidades se han visto reforzadas por el cambio. Por fortuna, la luz del sol parece ahuyentarla.

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)
Puntos de golpe: 123 (13d10+52)
Velocidad: 30 pies, 30 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +9
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 15
Idiomas: Élfico, infracomún
Desafío: 6 (2300 PX)

Ancestro feérico. La draña tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizada y no puede quedarse dormida por ningún efecto mágico.

Lanzamiento de conjuros innato. La característica para lanzar conjuros innata de la draña es Sabiduría (salvación de conjuro CD 13). La draña puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Luces danzantes
1/día cada uno: Oscuridad, Fuego feérico

Escalada de araña. La draña puede escalar por superficies difíciles, incluso por el techo, sin necesidad de hacer una prueba de característica.

Sensibilidad a la luz del sol. Mientras se encuentre expuesta a luz del sol, la draña tiene desventaja en las tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Caminar por la telaraña. La draña ignora las restricciones de movimiento causadas por las telarañas.

Acciones

Multiataque. La draña realiza tres ataques, ya sea con su espada larga o son su arco largo. Puede reemplazar uno de estos ataques por un ataque de mordisco.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 2 (1d4) puntos de daño perforante más 9 (2d8) puntos de daño por veneno.

Espada larga. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño cortante u 8 (1d10+3) puntos de daño cortante si se usa con las dos manos.

Arco largo. *Ataque de arma a distancia:* +6 al ataque, distancia 150/600 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño perforante más 4 (1d8) puntos de daño por veneno.

Dríada

Fata Mediana, neutral

Una hermosa raza de fatas femeninas vinculadas al mundo natural. Las dríadas viven para proteger sus boscosos dominios y espían a los extraños ocultas entre los árboles. Son veleidosas y poseen numerosos dones, como aquel con el que embelesan a los incautos para que hagan su voluntad. Este encanto es peligroso, pero caer ante él es un riesgo a correr si se quiere conocer los secretos que albergan los bosques de las fatas.

Clase de Armadura: 11 (16 con *Piel de corteza*)
Puntos de golpe: 22 (5d8)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +5
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: Élfico, silvano
Desafío: 1 (200 PX)

Lanzamiento de conjuros innato. La característica de la dríada para lanzar conjuros innatos es Carisma (salvación de conjuro CD 14). La dríada puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Conocimiento druídico
3/día cada uno: Enmarañar, Buenas bayas
1/día cada uno: Piel de corteza, Pasar sin dejar huella, Garrote

Resistencia mágica. La dríada tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Hablar con las bestias y las plantas. La dríada puede comunicarse con las bestias y las plantas como si hablaran un mismo idioma.

Zancada arbórea. Una vez en su turno, la dríada puede moverse hasta 10 pies para meterse mágicamente en un árbol vivo que se encuentre dentro de su alcance y salir de un segundo árbol vivo que se encuentre a 60 pies o menos del primero, apareciendo en un lugar sin ocupar a 5 pies o menos del segundo árbol. Ambos árboles deben ser Grandes o de un tamaño superior.

Acciones

Clava. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque (+6 al ataque con Corteza de árbol), distancia 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 2 (1d4) puntos de daño contundente u 8 (1d8+4) puntos de daño contundente con *Garrote.*

Hechizo feérico. La dríada elige como objetivo a un humanoide o a una bestia que pueda ver a 30 pies o menos de ella. Si el objetivo puede ver a la dríada, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 para no quedar hechizado mágicamente. La criatura hechizada ve a la dríada como un amigo de confianza al que tiene que hacer caso y proteger. Aunque el objetivo no se encuentra bajo el control de la dríada, se toma sus peticiones y acciones de la forma más favorable posible.

Cada vez que la dríada o sus aliados hacen algo dañino para el objetivo, este puede repetir la tirada de salvación; si tiene éxito, el efecto termina. Si no, el efecto dura 24 horas o hasta que la dríada muera, entre en un plano de existencia diferente al del objetivo o termine el efecto como acción adicional. Si la tirada de salvación del objetivo tiene éxito, el objetivo es inmune al *Hechizo feérico* de la dríada durante las siguientes 24 horas.

La dríada no puede tener más de un humanoide o más de tres bestias hechizados al mismo tiempo.

Drow

Humanoide Mediano (elfo), neutral maligno

Estos elfos antaño vivieron bajo el sol, pero tras un crimen blasfemo fueron exiliados bajo tierra, donde su piel se tornó negra como sus almas. Los crueles drows viven en grandes ciudades dominadas por castas, donde se libran guerras tan terribles como las que lanzan contra sus vecinos. No es de extrañar que los drows se hayan vuelto tan buenos guerreros y magos.

Clase de Armadura: 15 (camisote de malla)
Puntos de golpe: 13 (3d8)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +4
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: Élfico, infracomún
Desafío: 1/4 (50 PX)

Ancestro feérico. El drow tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar hechizado y no puede quedarse dormido por ningún efecto mágico.

Lanzamiento de conjuros innato. La característica del drow para lanzar conjuros es Carisma (salvación de conjuro CD 11). Puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Luces danzantes
1/día cada uno: Oscuridad, Fuego feérico

Sensibilidad a la luz del sol. Mientras está expuesto a la luz del sol, el drow tiene desventaja en las tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Acciones

Espada corta. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

Ballesta de mano. *Ataque de arma a distancia:* +4 al ataque, distancia 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 para no quedar envenenado durante 1 hora. Si falla por 5 o más, también se queda inconsciente mientras esté envenenado de este modo. El objetivo se despierta si recibe daño o si otra criatura realiza una acción para zarandearlo y despertarlo.

Duende

Fata Diminuta, neutral buena

Esta bondadosa y diminuta raza de fatas aladas parecen versiones ideales de jóvenes elfos dotados con alas de mariposa, si bien su piel es verde. Los duendes son juguetones y traviesos, mas carecen de malicia, por lo que se dedican a realizar diabluras inocentes a sus amigos. Es difícil engañar a un duende, ya que son maestros de la invisibilidad y pueden conocer el corazón de aquellos a los que tocan.

Clase de Armadura: 15 (armadura de cuero)
Puntos de golpe: 2 (1d4)
Velocidad: 10 pies, 40 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (−4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +8
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: Común, élfico, silvano
Desafío: 1/4 (50 PX)

Acciones

Espada larga. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 1 punto de daño cortante.

Arco corto. *Ataque de arma a distancia:* +6 al ataque, distancia 40/160 pies, un objetivo. *Impacto:* 1 punto de daño perforante y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 para no quedar envenenado durante 1 minuto. Si el resultado de la tirada es 5 o menos, el objetivo envenenado queda inconsciente durante ese tiempo o hasta que reciba daño u otra criatura realice una acción para zarandearlo y despertarlo.

Vista interior. El duende toca a una criatura y mágicamente conoce su estado emocional. Si el objetivo falla una tirada de salvación de Carisma CD 10, el duende también conoce su alineamiento. Los celestiales, infernales y no muertos fallan automáticamente la tirada de salvación.

Invisibilidad. El duende se vuelve invisible mágicamente hasta que ataque, lance un conjuro o pierda la concentración (como si fuera un conjuro). El equipo que lleve puesto o que transporte se vuelve invisible con él.

Duérgar

Humanoide Mediano (enano), legal maligno

El duérgar es un enano con el pelo blanco y la piel negruzca, con una gran inclinación hacia el mal y la tiranía, que por fortuna solo se encuentra en las simas y cuevas más profundas. Los duérgar han nacido en la oscuridad y han pactado con oscuros señores, por lo que son capaces de obrar extraños cambios mágicos tales como cambiar de tamaño o volverse invisibles, talentos muy útiles para hacerse con esclavos y sacrificios para sus siniestros amos.

Clase de Armadura: 16 (cota de escamas, escudo)
Puntos de golpe: 26 (4d8+8)
Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (−1)

Resistencias al daño: Veneno
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: Enano, infracomún
Desafío: 1 (200 PX)

Resistencia duérgar. El duérgar tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno, conjuros e ilusiones, así como para no quedar hechizado o paralizado.

Sensibilidad a la luz del sol. Mientras esté expuesto a la luz del sol, el duérgar tiene desventaja en las tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Acciones

Agrandar (recarga después de un descanso prolongado o breve). Durante 1 minuto, el duérgar aumenta su tamaño mágicamente, junto con cualquier cosa que lleve puesta o que transporte. Mientras está agrandado, el duérgar es Grande, duplica sus puntos de daño en los ataques de armas que se basen en la Fuerza (incluido en los ataques) y tiene ventaja en las pruebas y tiradas de salvación de Fuerza. Si el duérgar no tiene suficiente espacio para volverse Grande, alcanza el máximo tamaño posible en el espacio disponible.



Pica de guerra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño perforante u 11 (2d8+2) puntos de daño perforante si está agrandado.
Jabalina. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 al ataque, alcance 5 pies o distancia 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 pies (1d6+2) puntos de daño perforante o 9 (2d6+2) puntos de daño perforante si está agrandado.
Invisibilidad (recarga después de un descanso prolongado o breve). El duérgar se vuelve invisible mágicamente durante un máximo de 1 hora hasta que ataca, lanza un conjuro, usa su acción de *Agrandar* o pierde la concentración (como fuera un conjuro). El equipo que el duérgar lleve puesto o que transporte se vuelve invisible con él.

Elementales

Elemental de aire

Elemental Grande, neutral

Este elemental con forma de tornado gira con fuerza inusitada sobre el suelo, arrastrando roca, tierra y agua mientras aúlla, silba y ulula. Con esfuerzo se puede percibir un rostro furibundo que mira con ojos oscuros el mundo que lo rodea, mientras torbellinos que le hacen la vez de brazos golpean todo lo que tiene a su alcance.

Clase de Armadura: 15
Puntos de golpe: 90 (12d10+24)
Velocidad: 0 pies, 90 pies volando (planear)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	6 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

Resistencias al daño: Relámpago, trueno; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Agotamiento, agarrado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, apresado, inconsciente
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10 pies
Idiomas: Aurano
Desafío: 5 (1800 PX)

Forma de aire. El elemental puede detenerse en el espacio de una criatura hostil. Puede moverse a través de un espacio de hasta 1 pulgada de ancho sin apretujarse.

Acciones

Multiataque. El elemental hace dos ataques de golpetazo.
Golpetazo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d8+5) puntos de daño contundente.
Torbellino (recarga 4-6). Toda criatura que se encuentre en el espacio del elemental debe realizar una tirada de salvación de Fuerza CD 13. Si falla, recibe 15 (3d8+2) puntos de daño contundente, es lanzado hasta 20 pies lejos del elemental en una dirección aleatoria y queda tumbado. Si en el trayecto golpea un objeto, como una pared o el suelo, recibe 3 (1d6) puntos de daño contundente por cada 10 pies que ha sido lanzado. Si es lanzado sobre otra criatura, dicha criatura debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 13 para no recibir la misma cantidad de daño y quedar tumbada. Si la tirada de salvación tiene éxito, el objetivo recibe la mitad del daño contundente y no es lanzado ni queda tumbado.

Elemental de agua

Elemental Grande, neutral

Una ola viviente atrapa en su cuerpo a sus enemigos como náufragos en la tempestad. El elemental brama como el oleaje que rompe contra la costa, rugido que se transforma en un grito de dolor cuando un conjuro transforma su agua en hielo.

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)
Puntos de golpe: 114 (12d10+48)
Velocidad: 30 pies, 90 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (−3)	10 (+0)	8 (−1)

Resistencias al daño: Ácido; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Agotamiento, agarrado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, apresado, inconsciente
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: Aquano
Desafío: 5 (1800 PX)

Forma de agua. El elemental puede detenerse en el espacio de una criatura hostil. Puede moverse a través de un espacio de hasta 1 pulgada de ancho sin apretujarse.

Helar. Si el elemental recibe daño por frío, se congela parcialmente. Su velocidad queda reducida en 20 pies hasta el final de su siguiente turno.

Acciones

Multiataque. El elemental hace dos ataques de golpetazo.

Golpetazo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8+4) puntos de daño contundente.

Oleaje (recarga 4-6). Toda criatura que se encuentre en el espacio del elemental debe realizar una tirada de salvación de Fuerza CD 15. Si falla, recibe 13 (2d8+4) puntos de daño contundente. Si es Grande o más pequeña, también queda agarrada (escapar CD 14). Hasta que la presa termine, el objetivo está apresado y es incapaz de respirar a menos que pueda respirar en el agua. Si la tirada de salvación tiene éxito, el objetivo es empujado fuera del espacio del elemental.

El elemental puede agarrar a una criatura Grande o hasta dos criaturas Medianas o más pequeñas a la vez. Al principio de cada uno de los turnos del elemental, cada objetivo agarrado recibe 13 (2d8+4) puntos de daño contundente. Una criatura que se encuentre a 5 pies o menos del elemental puede tirar de una criatura u objeto agarrado en el oleaje si supera una prueba de Fuerza CD 14 realizando una acción.

Elemental de fuego

Elemental Grande, neutral

Un enorme chorro de fuego emerge de ninguna parte, iluminando la negrura de la noche y abrasando lo que toca, transformando la arena en cristal con cada paso que da y fundiendo la roca solo por pasar cerca. En mitad de ese infierno, una faz alienígena parece satisfecha con tanta destrucción. Solo una solitaria gota de rocío cambia esa satisfacción por dolor.

Clase de Armadura: 13
Puntos de golpe: 102 (12d10+36)
Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	6 (−2)	10 (+0)	7 (−2)

Resistencias al daño: Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades al daño: Fuego, veneno
Inmunidades a estados: Agotamiento, agarrado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, apresado, inconsciente
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: Ígneo
Desafío: 5 (1800 PX)

Forma de fuego. El elemental puede moverse a través de un espacio de hasta 1 pulgada de ancho sin apretujarse. Una criatura que toque al elemental o le impacte con un ataque cuerpo a cuerpo estando a 5 pies de él o menos recibe 5 (1d10) puntos de daño por fuego. Además, el elemental puede detenerse en el espacio de una criatura hostil. La primera vez que entre en el espacio de una criatura durante un turno, esa criatura recibe 5 (1d10) puntos de daño por fuego y empieza a arder; hasta que alguien realice una acción para sofocar el fuego, la criatura recibe 5 (1d10) puntos de daño por fuego al principio de cada uno de sus turnos.

Iluminación. El elemental emite luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue en 30 pies adicionales.

Susceptibilidad al agua. Por cada 5 pies que el elemental se mueva en el agua o por cada galón de agua que se arroje sobre él, recibe 1 punto de daño por frío.

Acciones

Multiataque. El elemental realiza dos ataques de toque.

Toque. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño por fuego. Si el objetivo es una criatura o un objeto inflamable, arde. Hasta que una criatura realice una acción para sofocar el fuego, el objetivo recibe 5 (1d10) puntos de daño por fuego al principio de cada uno de sus turnos.

Elemental de tierra

Elemental Grande, neutral

Dos poderosas piernas levantan una gran roca que provocan pequeños terremotos cuando camina. Aunque emerge de la tierra, no deja hueco alguno al abandonarla, como si esta rellenase sola el espacio liberado. Una cara inhumana grita desde su pecho, mientras que sus enormes brazos resquebrajan los muros que lo rodean como si estuviesen hechos de papel.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 126 (12d10+60)
Velocidad: 30 pies, 30 pies excavando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	8 (−1)	20 (+5)	5 (−3)	10 (+0)	5 (−3)

Vulnerabilidades al daño: Trueno
Resistencias al daño: Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Agotamiento, paralizado, petrificado, envenenado, inconsciente
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Sentido de la vibración 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: Terrano
Desafío: 5 (1800 PX)

Atravesar la tierra. El elemental puede desplazarse a través de piedra o tierra virgen no mágica sin alterarla.

Monstruo de asedio. El elemental inflige el doble de daño a objetos y estructuras.

Acciones

Multiataque. El elemental hace dos ataques de golpetazo.

Golpetazo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d8+5) puntos de daño contundente.

Ent

Planta Enorme, caótica buena

El gigantesco árbol comienza a moverse, rompiendo las rocas bajo sus poderosas manos al mismo tiempo que de su boca emerge una voz profunda y amigable que anima a los suyos a unírsele en su caminar. Como si respondiesen a la llamada, varios cedros se desplazan hasta ponerse a su par, haciendo temblar la tierra.

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)
Puntos de golpe: 138 (12d12+60)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	8 (−1)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Resistencias al daño: Contundente, perforante
Vulnerabilidades al daño: Fuego
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: Común, druídico, élfico, silvano
Desafío: 9 (5000 PX)

Apariencia falsa. Mientras el ent permanezca quieto, es indistinguible de un árbol normal.
Monstruo de asedio. El ent inflige el doble de daño a objetos y estructuras.

Acciones
Multiataque. El ent realiza dos ataques de golpetazo.
Golpetazo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (3d6+6) puntos de daño contundente.
Roca. *Ataque de arma a distancia:* +10 al ataque, distancia 60/180 pies, un objetivo. *Impacto:* 28 (4d10+6) puntos de daño contundente.
Árboles animados (1/día). El ent anima mágicamente de uno a dos árboles que pueda ver a 60 pies o menos de él. Estos árboles tienen las mismas estadísticas que un ent, salvo por que su valor de Inteligencia y Carisma es 1, no pueden hablar y solo tienen la opción de la acción del golpetazo. Los árboles animados actúan como aliados del ent y permanecen animados durante 1 día o hasta que mueran, hasta que muera el ent o se aleje más de 120 pies de ellos o hasta que el ent realice una acción adicional para volver a convertirlos en árboles inanimados. Entonces los árboles echan raíces si es posible.

Esfinges

Las esfinges son criaturas clásicas dentro de la fantasía. Aquí presentamos dos tipos: uno masculino (androesfinge) y uno femenino (ginoesfinge).

Androesfinge

Monstruosidad Grande, legal neutral

Un enorme y majestuoso león dotado de enormes alas de águila con un rostro humanoide que irradia serenidad, sabiduría y nobleza. Con su voz y arcana sabiduría pone a prueba el corazón de quienes se le acercan y otorga su favor a quienes se muestran decididos y valientes, ya sea porque soportan su rugido, resuelven sus acertijos o llevan a cabo las heroicas hazañas que les plantea.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 199 (19d10+95)
Velocidad: 40 pies, 60 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	23 (+6)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +11, Int +9, Sab +10
Habilidades: Arcanos +9, Percepción +10, Religión +15
Inmunidades al daño: Psíquico; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades a estados: Hechizado, asustado
Sentidos: Vista verdadera 120 pies, Percepción pasiva 20
Idiomas: Común, esfinge
Desafío: 17 (18 000 PX)

Inescrutable. La esfinge es inmune a cualquier efecto que pueda sentir sus emociones o leer su pensamiento, así como a cualquier conjuro de adivinación que rechace. Las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) que se hagan para determinar las intenciones o la sinceridad de la esfinge tienen desventaja.
Armas mágicas. Los ataques de arma de la esfinge son mágicos.
Lanzamiento de conjuros. La esfinge es un lanzador de conjuros de nivel 12. Su característica de lanzar conjuros es Sabiduría (salvación de conjuros CD 18, +10 al ataque con ataques de conjuro). No necesita componentes materiales para lanzar sus conjuros. La esfinge tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): Llama sagrada, Disipar la agonía, Taumaturgia
Nivel 1 (4 espacios): Orden imperiosa, Detectar el mal y el bien, Detectar magia
Nivel 2 (3 espacios): Restablecimiento menor, Zona de verdad
Nivel 3 (3 espacios): Disipar magia, Don de lenguas
Nivel 4 (3 espacios): Destierro, Libertad de movimiento
Nivel 5 (2 espacios): Golpe de llamas, Restablecimiento mayor
Nivel 6 (1 espacio): Festín de los héroes

Acciones
Multiataque. La esfinge realiza dos ataques de garras.
Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +12 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d10+6) puntos de daño cortante.
Rugido (3/día). La esfinge emite un rugido mágico. Cada vez que ruja antes de terminar un descanso prolongado, el rugido es más fuerte y su efecto es diferente, como se detalla a continuación. Todas las criaturas que se encuentren a 500 pies o menos de la esfinge y que sean capaces de escuchar el rugido deben realizar una tirada de salvación.
Primer rugido. Todas las criaturas que fallen una tirada de salvación de Sabiduría CD 18 quedan asustadas durante 1 minuto. Una criatura asustada puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.
Segundo rugido. Todas las criaturas que fallen una tirada de salvación de Sabiduría CD 18 quedan ensordecidas y asustadas durante 1 minuto. Una criatura asustada está paralizada y puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.
Tercer rugido. Todas las criaturas realizan una tirada de salvación de Constitución CD 18. Si falla la salvación, una criatura recibe 44 (8d10) puntos de daño por trueno y queda tumbada. Si tiene éxito en la salvación, la criatura recibe la mitad de ese daño y no queda tumbada.

Acciones legendarias
La esfinge puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.
Ataque de garras. La esfinge realiza un ataque de garras.
Teleportarse (cuesta 2 acciones). La esfinge puede teleportarse mágicamente, junto con cualquier equipo que lleve puesto o que transporte, hasta 120 pies a un lugar sin ocupar que pueda ver.
Lanzar un conjuro (cuesta 3 acciones). La esfinge lanza un conjuro de su lista de conjuros preparados usando un espacio de conjuro con normalidad.

Ginoesfinge

Monstruosidad Grande, legal neutral

El rostro de una serena reina dotada tanto de una sublime bravura como de la majestuosidad de una leona, de quien toma cuerpo, y de un halcón, pues está dotada de sus mismas alas, mira inescrutable a los mortales. Sus ojos ven más allá del presente, pues le permiten contemplar el pasado y el futuro, y su voz resuena con el peso de las eras cuando se digna a hablar con los mortales usando enrevesados enigmas.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 136 (16d10+48)
Velocidad: 40 pies, 60 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)

Habilidades: Arcanos +12, Historia +12, Percepción +8, Religión +8
Resistencias al daño: Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades al daño: Psíquico
Inmunidades a estados: Hechizado, asustado
Sentidos: Vista verdadera 120 pies, Percepción pasiva 18
Idiomas: Común, esfinge
Desafío: 11 (7200 PX)

Inescrutable. La esfinge es inmune a cualquier efecto que pueda sentir sus emociones o leer su pensamiento, así como a cualquier conjuro de adivinación que rechace. Las pruebas de Sabiduría (Perspicacia) que se hagan para determinar las intenciones o la sinceridad de la esfinge tienen desventaja.
Armas mágicas. Los ataques de arma de la esfinge son mágicos.
Lanzamiento de conjuros. La esfinge es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su característica de lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuros CD 16, +8 al ataque con ataques de conjuro). No necesita componentes materiales para lanzar sus conjuros. La esfinge tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): Mano de mago, Ilusión menor, Prestidigitación
Nivel 1 (4 espacios): Detectar magia, Identificar, Escudo
Nivel 2 (3 espacios): Oscuridad, localizar objeto, Sugestión
Nivel 3 (3 espacios): Disipar magia, Quitar maldición, Don de lenguas
Nivel 4 (3 espacios): Destierro, Invisibilidad mayor
Nivel 5 (1 espacios): Conocimiento de leyendas

Acciones
Multiataque. La esfinge realiza dos ataques de garras.
Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8+4) puntos de daño cortante.

Acciones legendarias
La esfinge puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.
Ataque de garras. La esfinge realiza un ataque de garra.
Teleportarse (cuesta 2 acciones). La esfinge puede teleportarse mágicamente, junto con cualquier equipo que lleve puesto o que transporte, hasta 120 pies a un lugar sin ocupar que pueda ver.
Lanzar un conjuro (cuesta 3 acciones). La esfinge lanza un conjuro de su lista de conjuros preparados usando un espacio de conjuro con normalidad.

Espectro

No muerto Mediano, caótico maligno

La figura de un furioso humanoide flota en el campo, drenando a su paso la vida de las flores y alimañas que se le acercan. Más que lástima y compasión, esta aparición provoca repulsa ante la evidente maldad que exuda.

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 22 (5d8)
Velocidad: 0 pies, 50 pies volando (planear)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (−5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Inmunidades al daño: Necrótico, veneno
Resistencias al daño: Ácido, frío, relámpago, trueno; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, agarrado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, apresado, inconsciente
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: Entiende todos los idiomas que conocía cuando estaba vivo, pero no puede hablar
Desafío: 1 (200 PX)

Movimiento incorpóreo. El espectro puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Recibe 5 (1d10) puntos de daño por fuerza si termina su turno dentro de un objeto.
Sensibilidad a la luz del sol. Mientras está expuesto a la luz del sol, el espectro tiene desventaja en las tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Acciones
Drenar vida. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 10 (3d6) puntos de daño necrótico. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 para evitar que su máximo de puntos de golpe se reduzca una cantidad igual al daño recibido. Esta reducción dura hasta que la criatura termine un descanso prolongado. El objetivo muere si este efecto reduce su máximo de puntos de golpe a 0.

Esqueletos

Los esqueletos son no muertos compuestos fundamentalmente de huesos animados.

Esqueleto

No muerto Mediano, legal maligno

El roñoso esqueleto de un guerrero de antaño que abandona su tumba animado por la fuerza de la nigromancia, blandiendo las armas que usara en vida y vistiendo una degradada armadura. Ataca sin miedo, abriendo su boca para elevar un mudo grito de guerra.

Clase de Armadura: 13 (armadura de chatarra)
Puntos de golpe: 13 (2d8+4)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (−2)	8 (−1)	5 (−3)

Vulnerabilidades al daño: Contundente
Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Agotamiento, envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9
Idiomas: Entiende todos los idiomas que conocía cuando estaba vivo, pero no puede hablar
Desafío: 1/4 (50 PX)

Acciones
Espada corta. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.
Arco corto. *Ataque de arma a distancia:* +4 al ataque, distancia 80/320 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

Esqueleto de caballo de guerra

No muerto Grande, legal maligno

Un caballo óseo trota con brío, como si la falta de músculos y vida hubiese sido compensada con la más negra energía nigromántica.

Clase de Armadura: 13 (trozos de barda)
Puntos de golpe: 22 (3d10+6)
Velocidad: 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	2 (−4)	8 (−1)	5 (−3)

Vulnerabilidades al daño: Contundente
Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Agotamiento, envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9
Idiomas: -
Desafío: 1/2 (100 PX)

Acciones
Pezuñas. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño contundente.



Esqueleto de minotauro

No muerto Grande, legal maligno

Un minotauro muerto hace mucho tiempo y del que solo queda su esqueleto se levanta entre polvo y ceniza, portando en sus manos una enorme hacha que conserva su filo. Sus enormes cuernos brillan como la más afilada y reciente lanza cuando carga hacia el enemigo.

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)
Puntos de golpe: 67 (9d10+18)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	6 (−2)	8 (−1)	5 (−3)

Vulnerabilidades al daño: Contundente
Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Agotamiento, envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9
Idiomas: Entiende abismal, pero no puede hablar
Desafío: 2 (450 PX)

Carga. Si el esqueleto se mueve al menos 10 pies en línea recta hacia un objetivo y le impacta con un ataque de cornamenta en el mismo turno, el objetivo recibe 9 (2d8) puntos de daño perforante adicional. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 14 para no ser empujado a 10 pies y quedar tumbado.

Acciones
Gran hacha. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d12+4) puntos de daño cortante.
Cornamenta. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8+4) puntos de daño perforante.

Estirge

Bestia Diminuta, no alineada

Una inmunda alimaña, híbrido entre murciélago y mosquito, que se alimenta de sangre mediante su afilada trompa. Se desplaza en enormes enjambres, causando gran mortandad tanto en el ganado como en las poblaciones desprotegidas.

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)
Puntos de golpe: 2 (1d4)
Velocidad: 10 pies, 40 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (−3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (−4)	8 (−1)	6 (−2)

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9
Idiomas: -
Desafío: 1/8 (25 PX)

Acciones
Drenar sangre. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 5 (1d4+3) puntos de daño perforante y la estirge se agarra al objetivo. Mientras está agarrada, no puede atacar, pero al principio de cada uno de su turnos provoca al objetivo 5 (1d4+3) puntos de daño debido a la pérdida de sangre.

La estirge puede soltarse gastando 5 pies de su movimiento. Lo hace después de haber drenado 10 puntos de golpe de sangre del objetivo o si el objetivo muere. Una criatura, incluido el objetivo, puede usar su acción para soltar a la estirge.

Ettin

Gigante Grande, caótico maligno

Un gigante dotado de dos cabezotas de orco que discuten entre sí cuando no están luchando con alguna presa o vigilando el terreno mientras la otra duerme. Esta solitaria monstruosidad es despreciada por otros gigantes debido a su parentesco con los orcos y temida por sus primos lejanos dado su poderío físico.

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)
Puntos de golpe: 85 (10d10+30)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	8 (−1)	17 (+3)	6 (−2)	10 (+0)	8 (−1)

Habilidades: Percepción +4
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: Gigante, orco
Desafío: 4 (1100 PX)

Dos cabezas. El ettin tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) y en las tiradas de salvación para no quedar cegado, hechizado, ensordecido, asustado, aturdido e inconsciente.

Desvelado. Cuando una de las cabezas del ettin está durmiendo, la otra está despierta.

Acciones

Multiataque. El ettin realiza dos ataques: uno con su hacha de batalla y otro con su lucero del alba.

Hacha de batalla. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d8+5) puntos de daño cortante.

Lucero del alba. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d8+5) puntos de daño perforante.

Fantasma

No muerto Mediano, no alineado

Un alma en pena que se encuentra ligada a un lugar, objeto o criatura que tuvo significado cuando aún respiraba. El fantasma se aparece como un espectral reflejo de su apariencia en vida, suplicando ayuda para ir al otro lado, aunque los más maliciosos prefieren poseer a los vivos para otros fines…

Clase de Armadura: 11
Puntos de golpe: 45 (10d8)
Velocidad: 0 pies, 40 pies volando (planear)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (−2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Resistencias al daño: Ácido, fuego, relámpago, trueno; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades al daño: Frío, necrótico, veneno
Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, asustado, agarrado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, apresado.
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas: Cualquier idioma que conociera en vida
Desafío: 4 (1100 PX)

Vista etérea. El fantasma puede ver 60 pies en el Plano Etéreo cuando está en el Plano Material y viceversa.

Movimiento incorpóreo. El fantasma puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fuera terreno difícil. Recibe 5 (1d10) puntos de daño por fuerza si termina su turno dentro de un objeto.

Acciones

Toque devastador. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (4d6+3) puntos de daño necrótico.

Etereidad. El fantasma entra en el Plano Etéreo desde el Plano Material o viceversa. Es invisible en el Plano Material mientras permanezca en la Frontera Etérea y viceversa. Aun así, no puede ser afectado por nada en el otro plano.

Rostro aterrador. Toda criatura no muerta que se encuentre a 60 pies o menos del fantasma y que pueda verlo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 para no quedar asustada durante 1 minuto. Si falla por 5 o más, también envejece 1d4×10 años. Un objetivo asustado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, el objetivo se vuelve inmune al rostro aterrador del fantasma durante las siguientes 24 horas. El efecto del envejecimiento se puede revertir con el conjuro *Restablecimiento mayor* si se hace antes de 24 horas.

Posesión (recarga 6). Un humanoide que el fantasma pueda ver a 5 pies o menos de él debe superar una tirada de salvación de Carisma CD 13 para no quedar poseído por el fantasma; si falla, el fantasma desaparece y el objetivo queda incapacitado y pierde el control sobre su cuerpo. El fantasma controla ahora el cuerpo, pero no priva al objetivo de percepción, y no puede ser el objetivo de ningún ataque, conjuro u otro efecto, salvo los que expulsan a no muertos. También conserva su alineamiento y sus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, y tiene inmunidad a quedar hechizado y asustado. Por todo lo demás, utiliza las estadísticas del objetivo, pero no tiene acceso a su conocimiento, rasgos de clase y competencias.

La posesión dura hasta que los puntos de golpe del cuerpo se reduzcan a 0, hasta que el fantasma la termine como acción adicional o hasta que el fantasma sea expulsado u obligado por un efecto como el del conjuro *Disipar el mal y el bien.* Cuando la posesión termina, el fantasma reaparece en un lugar sin ocupar que se encuentre a 5 pies o menos del cuerpo. Si el objetivo supera la tirada de salvación o después de que acabe la posesión, se vuelve inmune a la posesión del fantasma durante las siguientes 24 horas.

Fuego fatuo

No muerto Diminuto, caótico maligno

Muertos vivientes con aspecto de esferas de luz. Consumen la vida del entorno que los rodea y drenan la fuerza vital de los incautos que atraen con sus juegos lumínicos, embaucadores susurros y demás engaños.

Clase de Armadura: 19
Puntos de golpe: 22 (9d4)
Velocidad: 0 pies, 50 pies volando (planear)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (−5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Inmunidades al daño: Relámpago, veneno
Resistencias al daño: Ácido, frío, fuego, necrótico, trueno; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades a estados: Agotamiento, agarrado, paralizado, envenenado, tumbado, apresado, inconsciente
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: Los idiomas que conocía en vida
Desafío: 2 (450 PX)

Consumir vida. Como acción adicional, el fuego fatuo puede elegir como objetivo a una criatura que pueda ver a 5 pies

o menos de él, que tenga 0 puntos de golpe y que todavía siga viva. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 contra esta magia para no morir. Si falla y muere, el fuego fatuo recupera 10 (3d6) puntos de golpe.

Efímero. El fuego fatuo no puede llevar puesto ni transportar nada.

Movimiento incorpóreo. El fuego fatuo puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Recibe 5 (1d10) puntos de daño por fuerza si termina su turno dentro de un objeto.

Iluminación variable. El fuego fatuo emite luz brillante en un radio de 5 a 20 pies y luz tenue en la misma cantidad de pies adicionales. El fuego fatuo puede alterar el radio como acción adicional.

Acciones

Shock. Ataque de conjuro cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 9 (2d8) puntos de daño por relámpago.

Invisibilidad. El fuego fatuo y su luz se vuelven invisibles mágicamente hasta que ataque, use su *Consumir vida* o pierda la concentración (como si fuera un conjuro).

Gárgola

Elemental Mediano, caótico maligno

Rocosas aberraciones aladas, famosas tanto por su aspecto monstruoso como por su maldad. Es frecuente encontrarlas al servicio de las fuerzas del mal, pues gracias a su mimetismo natural y brutales garras son grandes guardianes.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)
Puntos de golpe: 52 (7d8+21)
Velocidad: 30 pies, 60 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (−2)	11 (+0)	7 (−2)

Resistencias al daño: Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no sean con adamantina
Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Agotamiento, petrificado, envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: Terrano
Desafío: 2 (450 PX)

Apariencia falsa. Mientras la gárgola permanezca quieta es indistinguible de una estatua inanimada.

Acciones

Multiataque. La gárgola realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño cortante.

Genios

Una de las criaturas fantásticas de las historias de Las mil y una noches son los genios, seres de naturaleza mágica que suelen estar atados a un amo o a un artefacto. A modo de ejemplo se presentan dos tipos de genios diferentes, el djinni, que podría ser el genio prototípico, y el salvaje ifriti.

Djinni

Elemental Grande, caótico bueno

Un atractivo humanoide de piel azulada y aspecto vaporoso, que desde un mágico recipiente aparece envuelto en perfumes y sedas. Incluso su cimitarra es una pieza de lujo. Se muestra agradecido por servir con su magia a amos ingeniosos y divertidos, aunque su eterna verborrea denota que anhela la libertad.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 161 (14d10+84)
Velocidad: 30 pies, 90 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	15 (+2)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	20 (+5)

Tiradas de salvación: Des +6, Sab +7, Car +9
Inmunidades al daño: Relámpago, trueno
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 13
Idiomas: Aurano
Desafío: 11 (7200 PX)

Muerte elemental. Si el djinni muere, su cuerpo se desintegra en una cálida brisa y solo deja tras de sí el equipo que llevaba puesto o transportaba.

Lanzamiento de conjuros innato. La característica innata del djinni para lanzar conjuros es Carisma (salvación de conjuro CD 17, +9 al ataque con ataques de conjuro). Puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Detectar el mal y el bien, Detectar magia, Onda atronadora
3/día cada uno: Crear comida y agua (puede crear vino en lugar de agua), Don de lenguas, Caminar con el viento
1/día cada uno: Conjurar elemental (solo elementales de aire), Creación, Forma gaseosa, Invisibilidad, Imagen mayor, Desplazamiento de plano

Acciones

Multiataque. El djinni hace tres ataques de cimitarra.

Cimitarra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d6+5) puntos de daño cortante más 3 (1d6) puntos de daño por trueno o por relámpago (a elección del djinni).

Crear torbellino. En un punto que el djinni pueda ver a 120 pies o menos de él se forma mágicamente un remolino de aire de 5 pies de radio y 30 pies de alto. El torbellino dura mientras el djinni mantenga la concentración (como si fuera un conjuro). Cualquier criatura menos el djinni que entre en el torbellino debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 18 para no quedar apresada. El djinni puede mover el torbellino hasta 60 pies como acción, y las criaturas apresadas por el torbellino se mueven con él. El torbellino termina si el djinni lo pierde de vista.

Una criatura puede usar su acción para liberar a una criatura apresada por el torbellino, incluida ella misma, superando una prueba de Fuerza CD 18, en cuyo caso la

criatura ya no está apresada y se mueve al espacio sin ocupar más cercano al torbellino.

Ifriti

Elemental Grande, legal maligno

Un monstruoso humanoide dotado de cuernos y envuelto en fuego, con un rostro cruel y unas manos rematadas en garras. Sus abalorios y amuletos de bronce brillan al rojo vivo, igual que su cimitarra, bañada en fuego.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 200 (16d10+112)
Velocidad: 40 pies, 60 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Int +7, Sab +6, Car +7
Inmunidades al daño: Fuego
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: Ígneo
Desafío: 11 (7200 PX)

Muerte elemental. Si el djinni muere, su cuerpo se desintegra en una chispa de fuego y una nube de humo, y solo deja tras de sí el equipo que lleva puesto o que transportaba.

Lanzamiento de conjuros innato. La característica innata del djinni para lanzar conjuros es Carisma (salvación de conjuro CD 15, +7 al impacto con ataque de conjuro). Puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Detectar magia
3/día cada uno: Agrandar/reducir, Don de lenguas
1/día cada uno: Conjurar elemental (solo elementales de fuego), Forma gaseosa, Invisibilidad, Imagen mayor, Desplazamiento de plano, Muro de fuego

Acciones

Multiataque. El ifriti realiza dos ataques de cimitarra o usa su *Lanzar llama* dos veces.

Cimitarra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d6+6) puntos de daño cortante más 7 (2d6) puntos de daño por fuego.

Lanzar llama. Ataque de conjuro a distancia: +7 al ataque, alcance 120 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (5d6) puntos de daño por fuego.

Gigantes

Gigante de escarcha

Gigante Enorme, neutral maligno

Un bárbaro de piel azul, cuya blanca melena está decorada con cráneos de sus enemigos y carne congelada. Blande un hacha a dos manos que puede cortar de una vez el más grueso roble. Lo rodea un aura fría, como si le invierno lo siguiese allá donde va.

Clase de Armadura: 15 (armadura acolchada)
Puntos de golpe: 138 (12d12+60)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	9 (−1)	21 (+5)	9 (−1)	10 (+0)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Con +8, Sab +3, Car +4
Habilidades: Atletismo +9, Percepción +3
Inmunidades al daño: Frío
Sentidos: Percepción pasiva 13
Idiomas: Gigante
Desafío: 8 (3900 PX)

Acciones

Multiataque. El gigante realiza dos ataques con su gran hacha.

Gran hacha. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 25 (3d12+6) puntos de daño cortante.

Roca. *Ataque de arma a distancia:* +9 al ataque, distancia 60/240 pies, un objetivo. *Impacto:* 28 (4d10+6) puntos de daño contundente.

Gigante de fuego

Gigante Enorme, legal maligno

Este gigante pelirrojo de piel de color carbón viste una armadura de placas forjada en hierro negro que va a juego con su espadón. Su rostro es tiránico y al caminar lo hace como si fuera señor de todo a su alrededor.

Clase de Armadura: 18 (placas)
Puntos de golpe: 162 (13d12+78)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
25 (+7)	9 (−1)	23 (+6)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Des +3, Con +10, Car +5
Habilidades: Atletismo +11, Percepción +6
Inmunidades al daño: Fuego
Sentidos: Percepción pasiva 16
Idiomas: Gigante
Desafío: 9 (5000 PX)

Acciones

Multiataque. El gigante realiza dos ataques de mandoble.

Mandoble. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +11 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 28 (6d6+7) puntos de daño cortante.

Roca. Ataque de arma a distancia: +11 al ataque, distancia 60/240 pies, un objetivo. *Impacto:* 29 (4d10+7) puntos de daño contundente.

Gigante de la tormenta

Gigante Enorme, caótico bueno

En una de sus manos este barbado gigante porta un hermoso mandoble y, en la otra, un rayo prisionero de su voluntad. Los ojos violeta que se esconden detrás de su yelmo parecen capaces de mirar al futuro, y su voz comanda los elementos.

Clase de Armadura: 16 (cota de escamas)
Puntos de golpe: 230 (20d12+100)
Velocidad: 50 pies, 50 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Fue +14, Con +10, Sab +9, Car +9
Habilidades: Arcanos +8, Atletismo +14, Historia +8, Percepción +9
Resistencias al daño: Frío
Inmunidades al daño: Relámpago, trueno
Sentidos: Percepción pasiva 19
Idiomas: Común, gigante
Desafío: 13 (10 000 PX)

Anfibio. El gigante puede respirar aire y agua.

Lanzamiento de conjuros innato. La característica del gigante para lanzar conjuros innatos es Carisma (salvación de conjuro CD 17). Puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Detectar magia, Caer como una pluma, Levitar, Luz
3/día cada uno: Controlar el clima, Respirar agua

Acciones

Multiataque. El gigante realiza dos ataques de mandoble.

Mandoble. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +14 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 30 (6d6+9) puntos de daño cortante.

Roca. Ataque de arma a distancia: +14 al ataque, distancia 60/240 pies, un objetivo. *Impacto:* 35 (4d12+9) puntos de daño contundente.

Golpe de relámpago (recarga 5-6). El gigante lanza un relámpago mágico en un punto que pueda ver a 500 pies o menos de él. Toda criatura que se encuentre a 10 pies o menos de ese punto debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17; si falla, recibe 54 (12d8) puntos de daño por relámpago y, si tiene éxito, la mitad.

Gigante de las colinas

Gigante Enorme, caótico maligno

Un gigante semidesnudo de aspecto primitivo que balancea una enorme clava al caminar. Este matón de enorme barriga huele a vino rancio y carne podrida, que parece ser la base de su dieta.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)
Puntos de golpe: 105 (10d12+40)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	8 (−1)	19 (+4)	5 (−3)	9 (−1)	6 (−2)

Habilidades: Percepción +2
Sentidos: Percepción pasiva 12
Idiomas: Gigante
Desafío: 5 (1800 PX)

Acciones

Multiataque. El gigante realiza dos ataques con su gran clava.

Gran clava. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 18 (3d8+5) puntos de daño contundente.

Roca. *Ataque de arma a distancia:* +8 al ataque, distancia 60/240 pies, un objetivo. *Impacto:* 21 (3d10+5) puntos de daño contundente.

Gigante de las nubes

Gigante Enorme, neutral bueno (50 %) o neutral maligno (50 %)

Un gigante de piel gris y abundante pelo azul, vestido de forma extravagante. Se jacta de ser el bondadoso príncipe de un castillo en las nubes y de estar en guerra con un malévolo primo que es señor de un dominio similar.

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)
Puntos de golpe: 200 (16d12+96)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	10 (+0)	22 (+6)	12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Con +10, Sab +7, Car +7
Habilidades: Perspicacia +7, Percepción +7
Sentidos: Percepción pasiva 17
Idiomas: Común, gigante
Desafío: 9 (5000 PX)

Olfato agudizado. El gigante tiene ventaja en las tiradas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

Lanzamiento de conjuros innato. La característica para lanzar conjuros innatos del gigante es Carisma. Puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Detectar magia, Nube brumosa, Luz
3/día cada uno: Caer como una pluma, Volar, Paso brumoso, Telecinesis
1/día cada uno: Controlar el clima, Forma gaseosa

Acciones

Multiataque. El gigante realiza dos ataques con su lucero del alba.

Lucero del alba. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +12 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 21 (3d8+8) puntos de daño perforante.

Roca. Ataque de arma a distancia: +12 al ataque, distancia 60/240 pies, un objetivo. *Impacto:* 30 (4d10+8) puntos de daño contundente.

Gigante de piedra

Gigante Enorme, neutral

Este gigante parece haber sido cincelado en roca y, aunque tosco, no parece estar falto de inteligencia. Su voz, que suena como una avalancha, narra historias acontecidas en las montañas y las colinas mientras juega con sus congéneres a tirarse enormes rocas.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 126 (11d12+55)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	9 (−1)

Tiradas de salvación: Des +5, Con +8, Sab +4
Habilidades: Atletismo +12, Percepción +4
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: Gigante
Desafío: 7 (2900 PX)

Camuflaje en piedra. El gigante tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que haga para esconderse en terreno rocoso.

Acciones

Multiataque. El gigante realiza dos ataques con su gran clava.

Gran clava. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 19 (3d8+6) puntos de daño contundente.

Roca. *Ataque de arma a distancia:* +9 al ataque, distancia 60/240 pies, un objetivo. *Impacto:* 28 (4d10+6) puntos de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 17 para no quedar tumbado.

Reacciones

Atrapar piedra. Si una roca o un objeto similar se lanza hacia el gigante, este puede, si supera una tirada de salvación de

Destreza CD 10, coger el proyectil y evitar el daño contundente que le provocaría.

Gnoll

Humanoide Mediano (gnoll), caótico maligno

Una cruel criatura en la que se combinan los peores rasgos de los humanoides con los de las hienas, resultando en un bestial híbrido con cabeza de depredador y actitud predatoria. Va armado con una lanza y porta un arco, pero sus fauces son igual de peligrosas.

Clase de Armadura: 15 (armadura de pieles, escudo)
Puntos de golpe: 22 (5d8)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	6 (−2)	10 (+0)	7 (−2)

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: Gnoll
Desafío: 1/2 (100 PX)

Devastación. Cuando un gnoll reduce a 0 los puntos de golpe de una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo durante su turno, el gnoll puede realizar una acción adicional para moverse hasta la mitad de su velocidad y hacer un ataque de mordisco.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 4 (1d4+2) puntos de daño perforante.

Lanza. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 al ataque, alcance 5 pies o distancia 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante o 6 (1d8 +2) puntos de daño perforante si se usa con dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

Arco largo. *Ataque de arma a distancia*: +3 al ataque, distancia 150/600 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d8+1) puntos de daño perforante.



Gnomo de las profundidades (svirfneblin)

Humanoide Pequeño (gnomo), neutral bueno

Este pequeño humanoide de piel gris y escaso cabello se camufla a la perfección entre las rocas, habilidad que complementa con sus trucos de magia. Aunque simpático, su pico y cerbatana dejan bien claro que sabe defenderse.

Clase de Armadura: 15 (camisote de malla)
Puntos de golpe: 16 (3d6+6)
Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (−1)

Habilidades: Investigación +3, Percepción +2, Sigilo +4
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: Gnomo, terrano, infracomún
Desafío: 1/2 (100 PX)

Camuflaje en piedra. El gnomo tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que haga para esconderse en terreno rocoso.

Astucia gnoma. El gnomo tiene ventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra la magia.

Lanzamiento de conjuros innato. La característica del gnomo para lanzar conjuros innatos es Inteligencia (salvación de conjuro CD 11). Puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Indetectabilidad (solo a sí mismo)
1/día cada uno: Ceguera/sordera, Contorno borroso, Disfrazarse

Acciones

Pica de guerra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño perforante.

Dardo envenenado. *Ataque de arma a distancia:* +4 al ataque, distancia 30/120 pies, una criatura. *Impacto:* 4 (1d4+2) puntos de daño perforante y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 para no quedar envenenado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.

Gólems

Los gólems son los constructos por antonomasia. Normalmente son creados mediante un conjuro, y se diferencian fundamentalmente en el material del que están hechos.

Gólem de arcilla

Constructo Grande, no alineado

Esculpido en arcilla, este constructo parecería una gran estatua si no fuera porque camina y ataca con inusitada velocidad.

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)
Puntos de golpe: 133 (14d10+56)
Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	9 (−1)	18 (+4)	3 (−4)	8 (−1)	1 (−5)

Inmunidades al daño: Ácido, veneno, psíquico; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no sean con adamantina
Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, asustado, paralizado, petrificado, envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9
Idiomas: Entiende los idiomas de su creador, pero no puede hablar
Desafío: 9 (5000 PX)

Absorber ácido. Cuando el gólem queda expuesto a daño por ácido, en lugar de recibir daño recupera tantos puntos de golpe como el daño por ácido infligido.

Berserker. Cuando el gólem empieza su turno con 60 puntos o menos, tira 1d6. Si saca un 6, el gólem entra en modo berserker. En cada uno de sus turnos mientras está en este modo, el gólem ataca a la criatura más cercana que pueda ver. Si no hay ninguna lo suficientemente cerca, el gólem ataca a un objeto, preferentemente uno que sea más pequeño que él. Una vez el gólem entra en modo berserker, continúa actuando de este modo hasta que es destruido o hasta que recupera todos sus puntos de golpe.

Forma inmutable. El gólem es inmutable ante cualquier conjuro o efecto que altere su forma.

Resistencia mágica. El gólem tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Armas mágicas. Los ataques de arma del gólem son mágicos.

Acciones

Multiataque. El gólem hace dos ataques de golpetazo.

Golpetazo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d10+5) puntos de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 para evitar que su máximo de puntos de golpe se reduzca una cantidad igual al daño recibido. El objetivo muere si este ataque reduce su máximo de puntos de golpe a 0. La reducción dura hasta que se elimine con el conjuro *Restablecimiento mayor* u otra magia.

Acelerar (recarga 5-6). Hasta el final de su siguiente turno, el gólem gana mágicamente un bonificador de +2 a la CA, tiene ventaja en las tiradas de salvación de Destreza y puede usar su ataque de golpetazo como acción adicional.

Gólem de carne

Constructo Mediano, neutral

Cosiendo sin mucha fortuna diferentes partes de cadáveres, una mente perturbada ha creado un abominable remedo de ser humano que se mueve de forma torpe y entre gruñidos. Si la hieren de gravedad, la criatura pierde el control y comienza a destruir todo a su paso, siendo su creador el único capaz de calmarla… la mayor parte de las veces.

Clase de Armadura: 9
Puntos de golpe: 93 (11d8+44)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	9 (−1)	18 (+4)	6 (−2)	10 (+0)	5 (−3)

Inmunidades al daño: Relámpago, veneno; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no sean con adamantina
Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, asustado, paralizado, petrificado, envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: Entiende los idiomas de su creador, pero no puede hablar
Desafío: 5 (1800 PX)

Berserker. Cuando el gólem empieza su turno con 60 puntos o menos, tira 1d6. Si saca un 6, el gólem entra en modo berserker. En cada uno de sus turnos mientras está en este modo, el gólem ataca a la criatura más cercana que pueda ver. Si no hay ninguna lo suficientemente cerca para moverse y atacar, el gólem ataca a un objeto, preferentemente uno que sea más pequeño que él. Una vez el gólem entra en modo berserker, continúa actuando de este modo hasta que es destruido o hasta que recupera todos sus puntos de golpe.

Si su creador se encuentra a 60 pies o menos del gólem berserker, puede intentar calmarlo hablando de forma firme y persuasiva. El gólem debe poder oírlo y debe realizar una acción para hacer una prueba de Carisma (Persuasión) CD 15. Si tiene éxito, su estado berserker termina. Si recibe daño mientras todavía tenga 40 puntos de golpe o menos, puede volverse berserker otra vez.

Aversión hacia el fuego. Si el gólem recibe daño por fuego, tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de característica hasta el final de su siguiente turno.

Forma inmutable. El gólem es inmutable ante cualquier conjuro o efecto que altere su forma.

Absorber relámpago. Cuando el gólem queda expuesto a daño por relámpago, en lugar de recibir daño recupera tantos puntos de golpe como el daño por relámpago infligido.

Resistencia mágica. El gólem tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Armas mágicas. Los ataques de arma del gólem son mágicos.

Acciones

Multiataque. El gólem hace dos ataques de golpetazo.

Golpetazo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8+4) puntos de daño contundente.

Gólem de hierro

Constructo Grande, no alineado

Este masivo constructo de hierro tiene la apariencia de una enorme armadura o un gigante totalmente acorazado. Aunque es capaz de reducir a pulpa a sus enemigos usando su puño y su espada, el veneno de su interior consume a los incautos que lo respiran cuando lo libera.

Clase de Armadura: 20 (armadura natural)
Puntos de golpe: 210 (20d10+100)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	9 (−1)	20 (+5)	3 (−4)	11 (+0)	1 (−5)

Inmunidades al daño: Fuego, veneno, psíquico; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no sean con adamantina

Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, asustado, paralizado, petrificado, envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: Entiende los idiomas de su creador, pero no puede hablar
Desafío: 16 (15 000 PX)

Absorber fuego. Cuando el gólem queda expuesto a daño por fuego, en lugar de recibir daño recupera tantos puntos de golpe como el daño por fuego infligido.
Forma inmutable. El gólem es inmutable ante cualquier conjuro o efecto que altere su forma.
Resistencia mágica. El gólem tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.
Armas mágicas. Los ataques de arma del gólem son mágicos.

Acciones

Multiataque. El gólem hace dos ataques cuerpo a cuerpo.
Golpetazo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +13 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 20 (3d8+7) puntos de daño contundente.
Espada. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +13 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 23 (3d10+7) puntos de daño cortante.
Aliento de veneno (recarga 6). El gólem exhala un gas venenoso en un cono de 15 pies. Toda criatura que se encuentre en esa área debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 19; si falla, recibe 45 (10d8) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Gólem de piedra

Constructo Grande, no alineado

Una estatua esculpida con gran talento que se mueve animada por la magia. Aunque está hecha de piedra, se mueve a gran velocidad, no así los imprudentes que se acercan demasiado a ella, que ven cómo sus cuerpos empiezan a pesar demasiado como para moverse con normalidad.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 178 (17d10+85)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
22 (+6)	9 (−1)	20 (+5)	3 (−4)	11 (+0)	1 (−5)

Inmunidades al daño: Veneno, psíquico; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no sean con adamantina
Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, asustado, paralizado, petrificado, envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: Entiende los idiomas de su creador, pero no puede hablar
Desafío: 10 (5900 PX)

Forma inmutable. El gólem es inmune ante cualquier conjuro o efecto que altere su forma.
Resistencia mágica. El gólem tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.
Armas mágicas. Los ataques de arma del gólem son mágicos.

Acciones

Multiataque. El gólem hace dos ataques de golpetazo.
Golpetazo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +10 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 19 (3d8+6) puntos de daño contundente.
Ralentizar (recarga 5-6). El gólem elige como objetivo a una o más criaturas que pueda ver a 10 pies o menos de él. Cada criatura debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 contra su magia. Si falla, no puede usar reacciones, su velocidad se reduce a la mitad y no puede realizar más de un ataque durante su turno. Además, puede realizar o una acción o una acción adicional durante su turno, pero no ambas. Estos efectos permanecen durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.

Gorgón

Monstruosidad Grande, no alineada

Esta bestia recuerda a un enorme toro dotado de grandes cuernos, pero recubierto de placas hierro que no dejan entrever su piel. La mole del gorgón devasta todo lo que alcanzan sus cuernos en su enérgica carga, aplastando a sus víctimas bajo sus pesadas pezuñas o quebrando los cuerpos de aquellos a quienes petrifica con su aliento.

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)
Puntos de golpe: 114 (12d10+48)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	11 (+0)	18 (+4)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +4
Inmunidades a estados: Petrificado
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: -
Desafío: 5 (1800 PX)

Carga en movimiento. Si el gorgón se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia una criatura y luego la impacta con un ataque de cornamenta en el mismo turno, la criatura debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 16 para no quedar tumbada. Si el objetivo está tumbado, el gorgón puede realizar otro ataque de pezuñas contra él como acción adicional.

Acciones

Cornamenta. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 18 (2d12+5) puntos de daño perforante.
Pezuñas. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (2d10+5) puntos de daño contundente.
Aliento petrificante (recarga 5-6). El gorgón exhala un gas petrificante en un cono de 30 pies. Toda criatura que se encuentre dentro de esa área debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 13. Si falla, empieza a convertirse en piedra y queda apresada. El objetivo apresado debe repetir la tirada de salvación al final de su siguiente turno. Si tiene éxito, el efecto termina; si falla, el objetivo queda petrificado hasta que sea liberado por el conjuro *Restablecimiento mayor* u otra magia.

Gran trasgo

Humanoide Mediano (trasgoide), legal maligno

Un trasgo de piel verdosa, equipado para la guerra, con una brillante espada y una cota de malla bien mantenida. Marcha junto a los suyos con disciplina marcial, trabajando en equipo como una manada de lobos para acabar con sus enemigos en el campo de batalla.

Clase de Armadura: 18 (cota de malla, escudo)
Puntos de golpe: 11 (2d8+2)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (−1)

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: Común, trasgo
Desafío: 1/2 (100 PX)

Ventaja marcial. Una vez por turno, el gran trasgo puede infligir 7 (2d6) puntos de daño adicional a una criatura a la que impacte con un ataque de arma si dicha criatura se encuentra a 5 pies o menos de un aliado del gran trasgo que no esté incapacitado.



Acciones
Espada larga. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d8+1) puntos de daño cortante o 6 (1d10+1) puntos de daño cortante si se usa con las dos manos.
Arco largo. *Ataque de arma a distancia:* +3 al ataque, distancia 150/600 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d8+1) puntos de daño perforante.

Gric

Monstruosidad Mediana, neutral

Repugnante babosa gigante dotada de un pico de loro y cuatro tentáculos que acaban en ganchos. Esta abominación caza desde las sombras entre las rocas, esperando pacientemente a sus presas para emboscar con brutalidad.

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)
Puntos de golpe: 27 (6d8)
Velocidad: 30 pies, 30 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (−4)	14 (+2)	5 (−3)

Resistencias al daño: Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: -
Desafío: 2 (450 PX)

Camuflaje en piedra. El gric tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que haga para esconderse en terreno rocoso.

Acciones
Multiataque. El gric realiza un ataque con sus tentáculos. Si impacta, puede hacer un ataque de pico contra el mismo objetivo.
Tentáculos. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d6+2) puntos de daño cortante.
Pico. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

Grifo

Monstruosidad Grande, no alineada

La parte inferior del cuerpo de esta majestuosa águila es la de un león, lo cual parece encajar con el comportamiento carnívoro de este híbrido volador. Cuando alza el vuelo, nada escapa a su aguda vista, del mismo modo que es difícil escapar de sus armas naturales. Los grifos pueden ser entrenados para la monta y algunos llegan a convertirse en leales monturas que defenderán hasta la muerte a su amo, aunque esta es una práctica peligrosa dado el carácter de la bestia.

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 59 (7d10+21)
Velocidad: 30 pies, 80 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (−4)	13 (+1)	8 (−1)

Habilidades: Percepción +5
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción 15
Idiomas: -
Desafío: 2 (450 PX)

Vista aguda. El grifo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Acciones

Multiataque. El grifo realiza dos ataques: uno con su pico y uno con sus garras.

Pico. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d8+4) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño cortante.

Grimórlock

Humanoide Mediano (grimórlock), neutral maligno

Este degenerado y brutal humanoide subterráneo es totalmente ciego, aunque no precisa de la vista, ya que sus otros sentidos se han desarrollado sobremanera. Depreda en grupo a otros humanoides, ya sea para comer su carne o sacrificarlos a sus terribles dioses.

Clase de Armadura: 11
Puntos de golpe: 11 (2d8+2)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	9 (−1)	8 (−1)	6 (−2)

Habilidades: Atletismo +5, Percepción +3, Sigilo +3
Inmunidades a estados: Cegado
Sentidos: Vista ciega 30 pies o 10 pies mientras está ensordecido (ciego más allá de ese radio), Percepción pasiva 13
Idiomas: Infracomún
Desafío: 1/4 (50 PX)

Sentidos ciegos. El grimórlock no puede usar su vista ciega mientras esté ensordecido y sea incapaz de oler.

Olfato y oído agudizados. El grimórlock tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato o en el oído.

Camuflaje en piedra. El grimórlock tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que haga para esconderse en terreno rocoso.

Acciones

Clava de hueso punzante. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4 +3) puntos de daño contundente más 2 (1d4) puntos de daño perforante.

Guardián escudo

Constructo Grande, no alineado

Este magnífico constructo acorazado es el protector definitivo, puesto que su mera presencia protege del daño al portador de un amuleto místico vinculado a él. Además, tiene la capacidad de almacenar conjuros y recuperarse de los daños sufridos, y sus dos enormes puños son devastadores.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 142 (15d10+60)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	8 (−1)	18 (+4)	7 (−2)	10 (+0)	3 (−4)

Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, asustado, paralizado, envenenado
Sentidos: Vista ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: Entiende órdenes que se den en cualquier idioma, pero no puede hablar
Desafío: 7 (2900 PX)

Vínculo. El guardián escudo está ligado mágicamente a un amuleto. Mientras el guardián y su amuleto se encuentren en el mismo plano de existencia, el portador del amuleto puede llamar al guardián telepáticamente para que viaje a él, y el guardián conoce la distancia y la dirección en que se encuentra el amuleto. Si el guardián se encuentra a 60 pies o menos del portador del amuleto, la mitad del daño que recibe el portador (redondeando hacia arriba) se transfiere al guardián.

Regeneración. El guardián escudo recupera 10 puntos de golpe al principio de cada uno de sus turnos si tiene al menos 1 punto de golpe.

Almacenar conjuro. Un lanzador de conjuros que lleve el amuleto del guardián escudo puede usar al guardián para almacenar un conjuro de nivel 4 o menor. Para hacerlo, el portador debe lanzar el conjuro sobre el guardián: en lugar de surtir efecto, el conjuro se queda almacenado dentro. Cuando el portador le ordena que lo lance o cuando se da la situación que haya fijado el lanzador del conjuro, el guardián lanza el conjuro almacenado con los parámetros establecidos por el lanzador original sin necesidad de componentes materiales. Cuando el conjuro se lanza o cuando se almacena un nuevo conjuro, cualquier conjuro almacenado anteriormente se pierde.

Acciones

Multiataque. El guardián realiza dos ataques de puños.

Puños. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño contundente.

Reacciones

Escudo. Cuando una criatura realiza un ataque contra el portador del amuleto del guardián, el guardián concede un bonificador de +2 a la CA del portador si el guardián se encuentra a 5 pies del portador.

Gusano púrpura

Monstruosidad Gargantuesca, no alineada

Esta colosal aberración vermiforme horada la tierra y la roca con sus fauces, dotadas de dientes grandes como escudos. En su afán por encontrar alimento, es capaz de destruir murallas y fortalezas. Su cuerpo segmentado es duro como la piedra y su aguijón contiene un veneno letal.

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)
Puntos de golpe: 247 (15d20+90)
Velocidad: 50 pies, 30 pies excavando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
28 (+9)	7 (−2)	22 (+6)	1 (−5)	8 (−1)	4 (−3)

Tiradas de salvación: Con +11, Sab 4
Sentidos: Vista ciega 30 pies, Sentido de la vibración 60 pies, Percepción pasiva 9
Idiomas: -
Desafío: 15 (13 000 PX)

Tunelador. El gusano puede excavar a través de la roca sólida a la mitad de su velocidad de excavación y, a su paso, deja un túnel de 10 pies de diámetro.

Acciones

Multiataque. El gusano realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su aguijón.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 22 (3d8+9) puntos de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 19 para no ser tragado por el gusano. Una criatura tragada

está cegada y apresada, tiene cobertura total contra los ataques y otros efectos de fuera del gusano y recibe 21 (6d6) puntos de daño por ácido al principio de cada uno de los turnos del gusano.

Si el gusano recibe 30 puntos de daño o más en un solo turno de una criatura que esté dentro de él, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 21 al final de ese turno para no regurgitar a todas las criaturas tragadas, las cuales caen tumbadas en un espacio que se encuentre a 10 pies o menos del gusano. Si el gusano muere, una criatura tragada deja de estar apresada y puede escapar del cadáver usando 20 pies de movimiento; sale tumbada.

Aguijón. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, alcance 10 pies, una criatura. *Impacto:* 19 (3d6+9) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 19; si falla, recibe 42 (12d6) puntos de daño y, si tiene éxito, la mitad.

Hidra

Monstruosidad Enorme, no alineada

Un extraño monstruo reptiliano, dotado de cinco cabezas similares a las de un cocodrilo que atacan con ferocidad. Su facultad más extraordinaria es la de regenerar dos cabezas por cada una que pierde: las hidras más ancianas y endurecidas tienen más de una docena.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)
Puntos de golpe: 172 (15d12+75)
Velocidad: 30 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	2 (−4)	10 (+0)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +6
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 16
Idiomas: -
Desafío: 8 (3900 PX)

Contener la respiración. La hidra puede contener la respiración durante 1 hora.

Varias cabezas. La hidra tiene cinco cabezas. Mientras le quede más de una, la hidra tiene ventaja en las tiradas de salvación para no quedar cegada, hechizada, ensordecida, asustada, aturdida o inconsciente.

Cuando la hidra recibe 25 puntos de daño o más en un solo turno, una de sus cabezas muere. Si todas sus cabezas mueren, la hidra también.

Al final de su turno, le crecen dos cabezas de cada una de las cabezas que murió en el turno anterior, a menos que haya recibido daño por fuego desde su último turno. La hidra recupera 10 puntos de golpe por cada cabeza que vuelva a crecer.

Cabezas reactivas. Por cada cabeza que tenga la hidra a partir de una, consigue una reacción adicional que solo puede usar para los ataques de oportunidad.



Desvelado. Mientras la hidra duerme, al menos una de sus cabezas está despierta.

Acciones

Multiataque. La hidra realiza tantos ataques de mordisco como cabezas tenga.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (1d10+5) puntos de daño perforante.

Hipogrifo

Monstruosidad Grande, no alineada

Fabulosa bestia alada que combina la parte delantera y las alas de un águila con los cuartos traseros de un caballo de guerra. El hipogrifo es famoso por su potencial de ser la más leal montura si se entrena desde cría. La carne del hipogrifo es un manjar para muchas bestias, como dragones y grifos, que lo cazan con frecuencia.

Clase de Armadura: 11
Puntos de golpe: 19 (3d10+3)
Velocidad: 40 pies, 60 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	12 (+1)	8 (−1)

Habilidades: Percepción +5
Sentidos: Percepción pasiva 15
Idiomas: -
Desafío: 1 (200 PX)

Vista aguda. El hipogrifo tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Acciones

Multiataque. El hipogrifo realiza dos ataques: uno con su pico y otro con sus garras.

Pico. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d10+3) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño cortante.

Hombre lagarto

Humanoide Mediano (hombre lagarto), neutral

Humanoides reptilianos que moran en pantanos y junglas desde tiempos pretéritos, conocidos por su xenofobia, territorialidad y fiereza en el campo de batalla. Aunque primitivos, los hombres lagarto están totalmente adaptados a su entorno: son cazadores anfibios y diestros en la fabricación de armas con huesos de grandes bestias selváticas.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural, escudo)
Puntos de golpe: 22 (4d8+4)
Velocidad: 30 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (−2)	12 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4, Supervivencia +5
Resistencias al daño: Percepción pasiva 13
Idiomas: Dragón
Desafío: 1/2 (100 PX)

Contener la respiración. El hombre lagarto puede contener la respiración hasta 15 minutos.

Acciones

Multiataque. El hombre lagarto hace dos ataques cuerpo a cuerpo, cada uno con un arma diferente.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

Clava pesada. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) daño contundente.

Jabalina. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 al ataque, alcance 5 pies o distancia 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

Escudo con púas. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

Homúnculo

Constructo Diminuto, neutral

Este diminuto constructo es creado como familiar por magos y hechiceros mediante un ritual que requiere, entre otros ingredientes, la sangre del creador. El resultado es un pequeño ser alado de extraño aspecto, que vive vinculado telepáticamente a su hacedor.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)
Puntos de golpe: 5 (2d4)
Velocidad: 20 pies, 40 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (−3)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	7 (−2)

Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Hechizado, veneno
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: Entiende el idioma de su creador, pero no puede hablar
Desafío: 0 (10 PX)

Vínculo telepático. Mientras el homúnculo esté en el mismo plano de existencia que su creador, puede expresarle mágicamente lo que siente y los dos pueden comunicarse telepáticamente.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 1 puntos de daño perforante y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 para no quedar envenenado durante 1 minuto. Si falla por 5 o más, queda envenenado durante 5 (1d10) minutos e inconsciente mientras está envenenado de este modo.

Hongos

Hongo chillón

Planta Mediana, no alineada

Gran hongo de aspecto ordinario que algunas criaturas subterráneas utilizan como método de alarma, ya que emite un alto y agudo chillido si se expone a la luz o detecta una presencia cerca de él.

Clase de Armadura: 5
Puntos de golpe: 13 (3d8)
Velocidad: 0 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
1 (−5)	1 (−5)	10 (+0)	1 (−5)	3 (−4)	1 (−5)

Inmunidades a estados: Cegado, ensordecido, asustado
Sentidos: Vista ciega 30 pies (ciego más allá de ese radio), Percepción pasiva 6
Idiomas: -
Desafío: 0 (10 PX)

Apariencia falsa. Mientras el chillón permanece quieto es indistinguible de un hongo normal.

Reacciones
Chillar. Cuando está expuesto a luz brillante o hay una criatura a 30 pies o menos del chillón, este emite un chillido que se oye desde 300 pies. El chillón continúa chillando hasta que la molestia sale de su alcance y durante 1d4 turnos del chillón más.

Hongo violáceo

Planta Mediana, no alineada

Hongo violeta de aspecto ordinario que ataca a los seres vivos que tiene cerca con sus dañinos zarcillos.

Clase de Armadura: 5
Puntos de golpe: 18 (4d8)
Velocidad: 5 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (−4)	1 (−5)	10 (+0)	1 (−5)	3 (−4)	1 (−5)

Inmunidades a estados: Cegado, ensordecido, asustado
Sentidos: Vista ciega 30 pies (ciego más allá de ese radio), Percepción pasiva 6
Idiomas: -
Desafío: 1/4 (50 PX)

Apariencia falsa. Mientras el hongo violáceo permanece quieto es indistinguible de un hongo normal.

Acciones
Multiataque. El hongo realiza 1d4 ataques de toque putrefacto.
Toque putrefacto. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque, alcance 10 pies, una criatura. *Impacto:* 4 (1d8) puntos de daño necrótico.

Incorpóreo

No muerto Mediano, neutral maligno

Malicioso ser de ultratumba cuyo cuerpo físico lo sustituye toda la maldad que un mortal poseyese en vida. Es temido no solo por su capacidad para drenar la vida, sino también por su poder para esclavizar como espectros las almas de los muertos recientes.

Clase de Armadura: 13
Puntos de golpe: 67 (9d8+27)
Velocidad: 0 pies, 60 pies volando (planear)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (−2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Resistencias al daño: Ácido, frío, fuego, relámpago, trueno; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no sean de plata
Inmunidades al daño: Necrótico, veneno
Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, agarrado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, apresado
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: Los idiomas que conocía en vida
Desafío: 5 (1800 PX)

Movimiento incorpóreo. El incorpóreo puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fueran terreno difícil. Recibe 5 (1d10) puntos de daño por fuerza si termina su turno dentro de un objeto.
Sensibilidad a la luz del sol. Mientras está expuesto a la luz del sol, el incorpóreo tiene desventaja en las tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Acciones
Drenar vida. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 21 (4d8+3) puntos de daño necrótico. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 para evitar que su máximo de puntos de golpe se reduzca una cantidad igual al daño recibido. Esta reducción dura hasta que el objetivo termine un descanso prolongado. El objetivo muere si este efecto reduce su máximo de puntos de golpe a 0.
Crear espectro. El incorpóreo elige como objetivo a un humanoide que se encuentre a 10 pies o menos de él y que no haya estado muerto más de 1 minuto ni haya muerto violentamente. El espíritu del objetivo se alza como un espectro en el espacio en que estaba su cadáver o en el espacio sin ocupar más cercano. El espectro se encuentra bajo el control del incorpóreo. El incorpóreo no puede tener más de 7 espectros bajo su control a la vez.

Khuul

Aberración Grande, caótica maligna

Un espantoso crustáceo gigante, con dos enormes pinzas y tentáculos faciales cuyo veneno paraliza a sus víctimas, que depreda en lugares oscuros y húmedos donde almacena trofeos obtenidos de sus víctimas. El khuul es lo suficientemente inteligente como para obedecer órdenes y detectar la presencia de magia, de modo que es un valioso guardián y explorador.

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)
Puntos de golpe: 93 (11d10+33)
Velocidad: 30 pies, 30 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (−3)	11 (+0)	5 (−3)

Habilidades: Percepción +4
Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: Entiende el habla profunda, pero no puede hablar
Desafío: 4 (1100 PX)

Anfibio. El khuul puede respirar aire y agua.
Sentir magia. El khuul siente la magia a 120 pies o menos de él. Por todo lo demás, este rasgo funciona como el conjuro *Detectar magia*, pero no es mágico de por sí.

Acciones
Multiataque. El khuul realiza dos ataques de pinzas. Si el khuul le está haciendo una presa a una criatura, también puede usar sus tentáculos una vez.

Pinzas. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño contundente. El objetivo está agarrado (escapar CD 14) si es una criatura Grande o más pequeña y el khuul no tiene a otras dos criaturas agarradas.

Tentáculos. Una criatura agarrada por el khuul debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o quedar envenenada durante 1 minuto. Hasta que el veneno termine, el objetivo está paralizado. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.

Kóbold

Humanoide Pequeño (kóbold), legal maligno

Pequeño humanoide reptiliano de negro corazón famoso por sus astutas trampas y emboscadas, donde aplica su ingenio para compensar su escaso poderío físico. El kóbold es un esforzado constructor de túneles, aunque usualmente ocupa ruinas y calabozos construidos por otros.

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 5 (2d6–2)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (−2)	15 (+2)	9 (−1)	8 (−1)	7 (−2)	8 (−1)

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 1/8 (25 PX)

Sensibilidad a la luz del sol. Mientras esté expuesto a la luz del sol, el kóbold tiene desventaja en las tiradas de ataque, así como en las tiradas de salvación de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Tácticas de manada. El kóbold tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra una criatura si uno de los aliados del kóbold está a 5 pies o menos de la criatura y si el aliado no está incapacitado.

Acciones

Daga. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4+2) puntos de daño perforante.

Honda. *Ataque de arma a distancia:* +4 al ataque, distancia 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4+2) puntos de daño contundente.

Kraken

Monstruosidad Gargantuesca (titán), caótica maligna

Pocas criaturas marinas son tan peligrosas como el titánico kraken, una pesadilla tentacular capaz de hundir los barcos más grandes y hacer frente incluso a los más poderosos dragones. Esta bestia maligna y viciosa mora en las simas más profundas del mar, y emerge impelida por oscuros instintos y los sacrificios sangrientos de quienes lo adoran como a un dios. Es entonces que trae la devastación con su poder bruto o provocando tormentas en mitad de la mar.

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)
Puntos de golpe: 472 (27d20+189)
Velocidad: 20 pies, 60 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	11 (+0)	25 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	20 (+5)

Tiradas de salvación: Fue +17, Des +7, Con +14, Int +13, Sab +11
Inmunidades al daño: Relámpago; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades a estados: Asustado, paralizado
Sentidos: Vista verdadera 120 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: Entiende abismal, celestial, infernal y primordial, pero no puede hablar; telepatía 120 pies
Desafío: 23 (50 000 PX)

Anfibio. El kraken puede respirar aire y agua.

Libertad de movimiento. El kraken ignora el terreno difícil y los efectos mágicos no pueden reducir su velocidad o hacer que quede apresado. Puede gastar 5 pies de movimiento para escapar de ataduras mágicas o ser agarrado.

Monstruo de asedio. El kraken inflige el doble de daño a objetos y estructuras.

Acciones

Multiataque. El kraken realiza tres ataques de tentáculos, cada uno de los cuales se puede reemplazar por un uso de *Arrojar.*

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +17 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 23 (3d8+10) puntos de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña agarrada por el kraken, el kraken se la traga y la presa termina. Mientras está tragada, la criatura está cegada y apresada, tiene cobertura total contra ataques y otros efectos fuera del kraken y recibe 42 (12d6) puntos de daño por ácido al principio de cada uno de los turnos del kraken.

Si el kraken recibe 50 o más puntos de daño en un único turno de una criatura que se encuentre dentro de él, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 25 al final de ese turno para no regurgitar a las criaturas que se haya tragado, las cuales caen tumbadas en un espacio que se encuentre a 10 pies o menos del kraken. Si el kraken muere, las criaturas tragadas dejan de estar apresadas y pueden escapar del cadáver usando 15 pies de movimiento; salen tumbadas.

Tentáculo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 30 pies, un objetivo. *Impacto:* 20 (3d6+10) puntos de daño contundente y el objetivo queda agarrado (escapar CD 18). Hasta que la presa termine, el objetivo está apresada. El kraken tiene 10 tentáculos, cada uno de los cuales puede agarrar a un objetivo.

Arrojar. El kraken lanza a un objeto o una criatura Grande o de menor tamaño que sujete o tenga agarrado hasta 60 pies en una dirección aleatoria y este cae tumbado. Si en el trayecto golpea una superficie sólida, recibe 3 (1d6) puntos de daño contundente por cada 10 pies que haya sido lanzado. Si es lanzado sobre otra criatura, dicha criatura debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 18 para no recibir el mismo daño y quedar tumbada.

Tormenta eléctrica. El kraken crea mágicamente tres relámpagos, cada uno de los cuales puede golpear a un objetivo que el kraken pueda ver a 120 pies o menos de él. Cada objetivo debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 23;

si falla, recibe 22 (4d10) puntos de daño por relámpago y, si tiene éxito, la mitad.

Acciones legendarias

El kraken puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Ataque de tentáculo o arrojar. El kraken realiza un ataque de tentáculo o usa su *Arrojar.*

Tormenta eléctrica (cuesta 2 acciones). El kraken usa *Tormenta eléctrica.*

Nube de tinta (cuesta 3 acciones). Si se encuentra bajo el agua, el kraken puede expulsar una nube de tinta en un radio de 60 pies. La nube se extiende en las esquinas y esa área se vuelve muy resguardada para el resto de criaturas. Toda criatura que no sea el kraken que termine su turno ahí debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 23; si falla, recibe 16 (3d10) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad. La nube se disipa si hay una corriente fuerte o al final del siguiente turno del kraken.



Lamia

Monstruosidad Grande, caótica maligna

Tiránica criatura del desierto con torso de mujer pero extremidades de leona, cuyo salvajismo no tiene par. Hechicera y guerrera notable, es temida por su maldición intoxicante.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)
Puntos de golpe: 97 (13d10+26)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Habilidades: Engañar +7, Perspicacia +4, Sigilo +3
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: Abismal, común
Desafío: 4 (1100 PX)

Lanzamiento de conjuros innato. La característica de la lamia para lanzar conjuros innatos es Carisma (salvación de conjuro CD 13). Puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Disfrazarse (cualquier forma humanoide), Imagen mayor
3/día cada uno: Hechizar persona, Imagen reflejada, Escudriñar, Sugestión
1/día: Geas

Acciones

Multiataque. La lamia realiza dos ataques: uno con sus garras y uno con su daga o *Toque tóxico.*

Garras. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d10+3) puntos de daño cortante.

Daga. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d4+3) puntos de daño perforante.

Toque tóxico. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* el objetivo queda maldito mágicamente durante 1 hora. Hasta que la maldición termine, el objetivo tiene desventaja en las tiradas de salvación de Sabiduría y en todas las pruebas de característica.

Licántropos

Los licántropos son humanoides aquejados por una terrible maldición: bajo determinadas condiciones, se vuelven semibestiales, esclavos de terribles instintos primarios y brutales cazadores. Incluso en su estado normal, su naturaleza animal aflora, transformando su apariencia y contaminando sus mentes. Por alguna razón, la plata es un anatema para ellos.

Hombre jabalí

Humanoide Mediano (humano, cambiaformas), neutral maligno

Un temperamental híbrido entre humano y jabalí que disfruta extendiendo su maldición de forma masiva o masacrando inocentes con sus armas naturales. Este bruto suele formar catervas que operan desde lugares remotos.

Clase de Armadura: 10 en forma humanoide, 11 (armadura natural) en forma híbrida o de jabalí
Puntos de golpe: 78 (12d8+24)
Velocidad: 30 pies (40 pies en forma de jabalí)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	8 (−1)

Habilidades: Percepción +2
Inmunidades al daño: Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no se hagan con plata

Sentidos: Percepción pasiva 12
Idiomas: Común (no puede hablar en forma de jabalí)
Desafío: 4 (1100 PX)

Cambiaformas. El hombre jabalí puede usar su acción para convertirse en un híbrido de jabalí y humanoide o en un jabalí, o volver a su forma verdadera, que es la humanoide. Sus estadísticas aparte del tamaño y de la CA son las mismas en todas las formas. El equipo que lleve puesto o que transporte no se transforma. Vuelve a su forma original si muere.

Carga (solo forma híbrida y de jabalí). Si el hombre jabalí se mueve al menos 15 pies en línea recta hacia un objetivo y le impacta con sus colmillos en el mismo turno, el objetivo recibe 7 (2d6) puntos de daño cortante adicional. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 para no quedar tumbado.

Implacable (recarga después de un descanso prolongado o breve). Si el hombre jabalí recibe 14 puntos de daño o menos que reduzcan sus puntos de golpe a 0, en su lugar los puntos de golpe se reducen a 1.

Acciones

Multiataque (solo en forma híbrida o humanoide). El hombre jabalí realiza dos ataques, solo uno de los cuales puede ser con sus colmillos.

Mazo de guerra (solo en forma híbrida o humanoide). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño contundente.

Colmillos (solo en forma híbrida o de jabalí). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño cortante. Si el objetivo es un humanoide, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 para no quedar maldito con la licantropía del hombre jabalí.

Hombre lobo

Humanoide Mediano (humano, cambiaformas) caótico maligno

Un terrorífico híbrido entre humanoide y lobo, con fortísimos instintos predatorios y una ferocidad a juego con su maldad. Los hombres lobo abrazan el inmenso poder que reciben, perdiéndose en la bestialidad.

Clase de Armadura: 11 en forma humanoide, 12 (armadura natural) en forma híbrida o de lobo
Puntos de golpe: 58 (9d8+18)
Velocidad: 30 pies (40 pies en forma de lobo)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +3
Inmunidades al daño: Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no se hagan con plata
Sentidos: Percepción pasiva 14
Idiomas: Común (no puede hablar en forma de lobo)
Desafío: 3 (700 PX)

Cambiaformas. El hombre lobo puede usar su acción para convertirse en un híbrido de lobo y humanoide o en un lobo, o volver a su forma verdadera, que es la humanoide. Sus estadísticas aparte de la CA son las mismas en todas las formas. El equipo que lleve puesto o que transporte no se transforma. Vuelve a su forma original si muere.

Olfato y oído agudizados. El hombre lobo tiene ventaja en las tiradas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato y en el oído.

Acciones

Multiataque (solo en forma híbrida o humanoide). El hombre lobo realiza dos ataques: uno con su mordisco y uno con sus garras o su lanza.

Mordisco (solo en forma híbrida o de lobo). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño perforante. Si el objetivo es un humanoide, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 para no quedar maldito con la licantropía del hombre lobo.

Garras (solo en forma híbrida). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 7 (2d4+2) puntos de daño cortante.

Lanza (solo en forma humanoide). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 al ataque, alcance 5 pies o distancia 20/60 pies, una criatura. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante o 6 (1d8+2) puntos de daño perforante si se usa con dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Hombre oso

Humanoide Mediano (hombre, cambiaformas), neutral bueno

Un humanoide peludo, dotado de grandes músculos y cabeza de oso. De entre todos los licántropos, este es el único que controlar su naturaleza bestial, volviéndose una criatura solitaria que evita el contacto por miedo a dañar a inocentes.

Clase de Armadura: 10 en forma humanoide, 11 (armadura natural) en forma híbrida o de oso
Puntos de golpe: 135 (18d8+54)
Velocidad: 30 pies (40 pies, 30 pies escalando en forma híbrida o de oso)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Habilidades: Percepción +7
Inmunidades al daño: Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no se hagan con plata
Sentidos: Percepción pasiva 17
Idiomas: Común (no puede hablar en forma de oso)
Desafío: 5 (1800 PX)

Cambiaformas. El hombre oso puede usar esta acción para convertirse en un híbrido de oso y humanoide Grande o en un oso Grande, o volver a su forma verdadera, que es la humanoide. Sus estadísticas aparte del tamaño y de la CA son las mismas en todas las formas. El equipo que lleve puesto o que transporte no se transforma. Vuelve a su forma original si muere.

Olfato agudizado. El hombre oso tiene ventaja en las tiradas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

Acciones

Multiataque. En forma de oso, el hombre oso realiza dos ataques de garras. En forma humanoide, hace dos ataques de gran hacha. En forma híbrida, puede atacar como un oso o como un humanoide.

Mordisco (solo forma híbrida y de oso). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d10+4) puntos de daño perforante. Si el objetivo es un humanoide, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 para no quedar maldito con la licantropía del hombre oso.

Garra (solo forma híbrida y de oso). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8+4) puntos de daño cortante.

Gran hacha (solo forma híbrida y humanoide). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (1d12+4) puntos de daño cortante.

Hombre rata

Humanoide Mediano (humano, cambiaformas), legal maligno

Este ladino y avaricioso ser con cabeza de rata es un hábil escaramuzador que compensa su falta de poderío físico con

destreza y astucia. Prefiere operar desde las sombras, formando bandas que solo infectan a aquellos que creen que pueden aportar algo a su grupo.

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 33 (6d8+6)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (−1)

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +4
Inmunidades al daño: Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no se hagan con plata
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies (solo en forma de rata), Percepción pasiva 12
Idiomas: Común (no puede hablar en forma de rata)
Desafío: 2 (450 PX)

Cambiaformas. El hombre rata puede usar esta acción para convertirse en un híbrido de rata y humanoide Grande o en una rata gigante, o volver a su forma verdadera, que es la humanoide. Sus estadísticas aparte del tamaño y de la CA son las mismas en todas las formas. El equipo que lleve puesto o que transporte no se transforma. Vuelve a su forma original si muere.
Olfato agudizado. El hombre rata tiene ventaja en las tiradas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

Acciones
Multiataque (solo en forma híbrida o humanoide). El hombre rata realiza dos ataques, solo uno de los cuales puede ser un mordisco.
Mordisco (solo forma híbrida y de rata). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4+2) puntos de daño perforante. Si el objetivo es un humanoide, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 para no quedar maldito con la licantropía del hombre rata.
Espada corta (solo en forma híbrida o humanoide). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.
Ballesta de mano (solo en forma híbrida o humanoide). *Ataque de arma a distancia:* +4 al ataque, distancia 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

Hombre tigre

Humanoide Mediano (humano, cambiaformas), neutral

Este feroz licántropo presenta rasgos de tigre y humanoide, así como un fuerte instinto de competición y de territorialidad. Suele cazar empleando su agilidad y potencia física, aunque rara vez comparte su maldición, ya que detesta compartir el territorio con otro depredador.

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 120 (16d8+48)
Velocidad: 30 pies (40 pies en forma de tigre)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Habilidades: Percepción +5, Sigilo +4
Inmunidades al daño: Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no se hagan con plata
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 15
Idiomas: Común (no puede hablar en forma de tigre)
Desafío: 4 (1100 PX)

Cambiaformas. El hombre tigre puede usar su acción para convertirse en un híbrido de tigre y humanoide o en un tigre, o volver a su forma verdadera, que es la humanoide. Sus estadísticas aparte del tamaño son las mismas en todas las formas. El equipo que lleve puesto o que transporte no se transforma. Vuelve a su forma original si muere.
Olfato y oído agudizados. El hombre tigre tiene ventaja en las tiradas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato y en el oído.
Salto (solo en forma híbrida o de tigre). Si el hombre tigre se mueve al menos 15 pies en línea recta hacia una criatura y la impacta con un ataque de garras en el mismo turno, el objetivo debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 14 para no quedar tumbado. Si está tumbado, el hombre tigre puede realizar un ataque de mordisco contra él como acción adicional.

Acciones
Multiataque (solo en forma híbrida o humanoide). En forma humanoide, el hombre tigre puede realizar dos ataques de cimitarras o dos ataques de arco largo. En forma híbrida, puede atacar como un humanoide o hacer dos ataques de garras.
Mordisco (solo en forma híbrida o de tigre). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d10+3) puntos de daño perforante. Si el objetivo es un humanoide, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 para no quedar maldito con la licantropía del hombre tigre.
Garras (solo en forma híbrida o de tigre). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño cortante.
Cimitarra (solo en forma híbrida o humanoide). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño cortante.
Arco largo (solo en forma híbrida o humanoide). *Ataque de arma a distancia:* +4 al ataque, distancia 150/600 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño perforante.

Liche

No muerto Mediano, cualquier alineamiento maligno

Restos putrefactos de un poderoso mago que abrazó la no muerte para evitar abandonar este mundo y se convirtió en un muerto viviente hambriento de conocimiento mágico. El toque del liche es pernicioso, pues paraliza e incluso necrosa la carne. Para proteger su existencia, el liche esconde su alma en una filacteria, que, alimentada con almas, asegura su retorno en caso de que lo destruyan. Acabar con la filacteria acabará con el liche.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 135 (18d8+54)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Con +10, Int +12, Sab +9
Habilidades: Arcanos +18, Historia +12, Perspicacia +9, Percepción +9
Resistencias al daño: Frío, relámpago, necrótico
Inmunidades al daño: Veneno; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, asustado, paralizado, envenenado
Sentidos: Vista verdadera 120 pies, Percepción pasiva 19
Idiomas: Común y hasta otros cinco idiomas
Desafío: 21 (33 000 PX)

Resistencia legendaria (3/día). Si el liche falla una tirada de salvación, puede decidir tener éxito en su lugar.
Rejuvenecimiento. Si tiene una filacteria y es destruido, el liche consigue un cuerpo nuevo en 1d10 días, recupera todos sus puntos de golpe y vuelve a estar activo. El nuevo cuerpo aparece a 5 pies de la filacteria.
Lanzamiento de conjuros. El liche es un lanzador de conjuros de nivel 18. Su característica para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuro CD 20, +12 al ataque con ataques de conjuro). El liche tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): Mano de mago, Prestidigitación, Rayo de escarcha
Nivel 1 (4 espacios): Detectar magia, Proyectil mágico, Escudo, Onda atronadora
Nivel 2 (3 espacios): Flecha ácida, Detectar pensamientos, Invisibilidad, Imagen reflejada
Nivel 3 (3 espacios): Reanimar a los muertos, Contraconjuro, Disipar magia, Bola de fuego
Nivel 4 (3 espacios): Asolar, Puerta dimensional
Nivel 5 (3 espacios): Nube aniquiladora, Escudriñar
Nivel 6 (1 espacio): Desintegrar, Globo de invulnerabilidad
Nivel 7 (1 espacio): Dedo de la muerte, Desplazamiento de plano
Nivel 8 (1 espacio): Dominar monstruo, Palabra de poder aturdidor
Nivel 9 (1 espacio): Palabra de poder mortal

Resistencia a la expulsión. El liche tiene ventaja en las tiradas de salvación contra cualquier efecto que expulse a los no muertos.

Acciones
Toque paralizador. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +12 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 10 (3d6) puntos de daño por frío. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 18 para no quedar paralizado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.

Acciones legendarias
El liche puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.
Truco. El liche lanza un truco.
Toque paralizador (cuesta 2 acciones). El liche usa su *Toque paralizador*.
Mirada aterradora (cuesta 2 acciones). El liche fija su mirada en una criatura que pueda ver a 10 pies o menos de él. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 18 contra esta magia para no quedar asustado durante 1 minuto. El objetivo asustado puede repetir la tirada de salvación en cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, el objetivo se vuelve inmune a la mirada del liche durante las próximas 24 horas.
Perturbar vida (cuesta 3 acciones). Todo no muerto que se encuentre a 20 pies o menos del liche debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 18 contra esta magia; si falla, recibe 21 (6d6) puntos de daño necrótico y, si tiene éxito, la mitad.

Magmino
Elemental Pequeño, caótico neutral

Un pequeño elemental del tamaño de un niño pequeño que está hecho enteramente de magma. Esta criatura de naturaleza caótica quema todo lo que tiene a su alcance, pues su toque es incendiario, e incluso al morir sigue provocando estragos al explotar envuelto en llamas.

Clase de Armadura: 14 (arma natural)
Puntos de golpe: 9 (2d6+2)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (−2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (−1)	11 (+0)	10 (+0)

Resistencias al daño: Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades al daño: Fuego
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Precepción pasiva 10
Idiomas: Ígneo
Desafío: 1/2 (100 PX)
Estallido mortal. Cuando el magmino muere, explota en un estallido de fuego y magma. Toda criatura que se encuentre a 10 pies o menos de él debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 11. Si falla, recibe 7 (2d6) puntos de daño por fuego y, si falla, recibe la mitad. Los objetos inflamables que haya dentro del área y que nadie lleve puestos ni transporte arden.
Iluminación ígnea. Como acción adicional, el magmino puede prenderse fuego a sí mismo o extinguir sus llamas. Mientras está ardiendo, el magmino emite luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en otros 10 pies adicionales.

Acciones
Toque. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d6) puntos de daño por fuego. Si el objeto es una criatura o un objeto inflamable, arde. Hasta que una criatura realice una acción para sofocar el fuego, el objetivo recibe 3 (1d6) puntos de daño por fuego al final de cada uno de sus turnos.

Mantícora
Monstruosidad Grande, legal maligna

Aunque la cabeza de la mantícora es levemente humana, pocos seres son tan monstruosos como ella. Su cuerpo es el de un poderoso león, aunque está erizado de púas, mientras que su cola es de escorpión y sus alas, de dragón, que le permiten elevar el vuelo. La mantícora es un depredador movido por el hambre y un sadismo sanguinario.

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)
Puntos de golpe: 68 (8d10+24)
Velocidad: 30 pies, 50 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas: Común
Desafío: 3 (700 PX)
Regeneración de púas. La mantícora tiene 24 púas en la cola. Las púas usadas vuelven a crecer cuando la mantícora termina un descanso prolongado.

Acciones
Multiataque. La mantícora realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras, o tres con sus púas.
Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño perforante.
Garra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño cortante.

Púas. Ataque de arma a distancia: +5 al ataque, distancia 100/200 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño perforante.

Manto

Aberración Grande, caótica neutral

Una inteligente aberración subterránea capaz de volar, que recuerda a una mantarraya gigante con fauces dentadas y una cola ganchuda similar a la de un escorpión. El manto se mimetiza con el entorno antes de atacar entre terroríficos gemidos y rodeado de copias espectrales de sí mismo. Cuando atrapa a su presa, la ciega y limita envolviéndola con su propio cuerpo.

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)
Puntos de golpe: 78 (12d10+12)
Velocidad: 10 pies, 40 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Habilidades: Sigilo +5
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas: Habla profunda, infracomún
Desafío: 8 (3900 PX)

Transferencia de daño. Mientras le está haciendo una presa a una criatura, el manto solo recibe la mitad del daño que se le inflija y la criatura agarrada recibe la otra mitad.

Apariencia falsa. Mientras el manto no se mueva y no tenga expuesta su parte inferior, es indistinguible de una capa de cuero negra.

Sensibilidad a la luz. Mientras está expuesto a una luz brillante, el manto tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Acciones

Multiataque. El manto realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su cola.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño perforante y, si el objetivo es Grande o más pequeño, el manto se sujeta a él. Si el manto tiene ventaja contra el objetivo, se sujeta a la cabeza del objetivo y este queda cegado e incapaz de respirar mientras el manto esté así. Mientras está sujeto, el manto puede hacer este ataque solo una vez contra el objetivo y tiene ventaja en la tirada de ataque. El manto puede soltarse gastando 5 pies de movimiento. Una criatura, incluido el objetivo, puede realizar su acción para soltar al manto superando una prueba de Fuerza CD 16.

Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 10 pies, una criatura. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño cortante.

Gemido. Toda criatura que se encuentre a 60 pies o menos del manto, que escuche este gemido y que no sea una aberración debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 para no quedar asustada hasta el final del siguiente turno del manto. Si tiene éxito, se vuelve inmune al gemido del manto durante las siguientes 24 horas.

Espectros (recarga después de un descanso prolongado o breve). Si no está expuesto a una luz brillante, el manto puede crear mágicamente tres duplicados ilusorios de sí mismo. Los duplicados se mueven al mismo tiempo que él e imitan sus acciones, cambiándose de posición para hacer que sea imposible seguir el rastro del verdadero manto. Si el manto se expone en algún momento a una luz brillante, los duplicados desaparecen.

Cuando cualquier criatura elija al manto como objetivo de un ataque o un conjuro dañino mientras quede algún duplicado, la criatura tira al azar para determinar si el objetivo es el manto o el duplicado. Este efecto mágico no afecta a la criatura si esta no puede ver o si se basa en otros sentidos que no sean la vista.

Los duplicados del manto tienen la CA del manto y usan sus tiradas de salvación. Si un ataque impacta a un duplicado o si un duplicado falla la tirada de salvación contra un efecto que inflige daño, el duplicado desaparece.

Mantoscuro

Monstruosidad Pequeña, no alineada

Este abominable depredador del mundo subterráneo recuerda a un calamar, pero con tentáculos unidos con membranas que le dan cierta semejanza con una sombrilla. El mantoscuro es temido debido a su método de caza, que consiste en emboscar desde el techo a su presa envuelto en tinieblas, caer sobre su cabeza y ahogarlo hasta matarlo.

Clase de Armadura: 11
Puntos de golpe: 22 (5d6+5)
Velocidad: 10 pies, 30 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	5 (−3)

Habilidades: Sigilo +3
Sentidos: Vista ciega 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 1/2 (100 PX)

Ecolocalización. El mantoscuro no puede usar su vista ciega mientras esté cegado.

Apariencia falsa. Mientras el mantoscuro permanece quieto, es indistinguible de una formación calcárea como una estalactita o una estalagmita.

Acciones

Aplastar. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño contundente y el mantoscuro se sujeta al objetivo. Si el objetivo es Mediano o más pequeño y el mantoscuro tiene ventaja en la tirada de ataque, el mantoscuro se sujeta cubriendo la cabeza del objetivo, que queda cegado e incapaz de respirar mientras el mantoscuro esté sujeto de este modo.

Mientras está sujeto al objetivo, el mantoscuro solo puede atacar al objetivo, pero tiene ventaja en sus tiradas de ataque. La velocidad del mantosocuro se reduce a 0, no puede beneficiarse de ningún bonificador a su velocidad y se mueve con el objetivo.

Una criatura puede soltar al mantoscuro superando una prueba de Fuerza CD 13 como acción. Durante su turno, el mantoscuro puede soltarse él mismo usando 5 pies de movimiento.

Aura de oscuridad (1/día). En un radio de 15 pies alrededor del mantoscuro se extiende una oscuridad mágica, que se mueve con él y se extiende en las esquinas. La oscuridad dura hasta 10 minutos mientras el mantoscuro mantenga la concentración (como si fuera un conjuro). La visión en la oscuridad no puede penetrar esta oscuridad y ninguna luz natural puede iluminarla. Si alguna parte de la oscuridad se solapa con un área de luz creada por un conjuro de nivel 2 o menor, el conjuro que crea la luz se disipa.

Medusa

Monstruosidad Mediana, legal maligna

Una monstruosidad con la apariencia de una mujer regia, pero cuya piel está recubierta de escamas y cuya melena es una

multitud de serpientes venenosas. Quienes se enfrenten a una medusa han de temer algo más que su veneno, pues su mirada convierte la carne en piedra.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)
Puntos de golpe: 127 (17d8+51)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)

Habilidades: Engañar +5, Perspicacia +4, Percepción +4, Sigilo +5
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: Común
Desafío: 6 (2300 PX)

Mirada petrificante. Cuando una criatura que pueda ver los ojos de la medusa empieza su turno a 30 pies o menos de ella, la medusa puede obligarla a que haga una tirada de salvación de Constitución CD 14 si la medusa no está incapacitada. Si la criatura falla por 5 o menos, queda petrificada inmediatamente. Si falla por más de 5, empieza a convertirse en piedra y queda apresada. La criatura apresada debe repetir la tirada de salvación al final de su siguiente turno; si falla, queda petrificada y, si tiene éxito, el efecto termina. La petrificación dura hasta que la criatura sea liberada mediante el conjuro *Restablecimiento mayor* u otra magia.

A menos que esté sorprendida, una criatura puede apartar la mirada para evitar la tirada de salvación al principio de su turno. Si lo hace, no verá a la medusa hasta el principio de su siguiente turno, momento en que puede volver a apartar la mirada. Si mira a la medusa en algún momento, debe hacer la tirada de salvación inmediatamente.

Si la medusa se ve reflejada en una superficie pulida que se encuentre a 30 pies o menos de ella y en un área de luz brillante, la medusa, debido a su maldición, queda afectada por su propia mirada.

Acciones

Multiataque. La medusa hace tres ataques cuerpo a cuerpo (uno con su pelo de serpientes y dos con su arco corto) o dos ataques a distancia con su arco largo.

Pelo de serpiente. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 4 (1d4+2) puntos de daño perforante más 14 (4d6) puntos de daño por veneno.

Espada corta. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

Arco largo. *Ataque de arma a distancia:* +5 al ataque, distancia 150/600 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño perforante más 7 (2d6) puntos de daño por veneno.

Méfit

Diminutos elementales alados movidos por la malicia y otros oscuros instintos. Se asemejan a hombres escuálidos pero de nariz desproporcionadamente grande, dientes afilados y alientos afines a su plano de origen. Muchos magos y brujos los invocan como guardianes menores, pues conocen algunos trucos de magia. Sin embargo, explotan al morir y eso ha provocado algún que otro percance a sus dueños.

Méfit de hielo

Elemental Pequeño, neutral maligno

Clase de Armadura: 11
Puntos de golpe: 21 (6d6)
Velocidad: 30 pies, 30 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (−2)	13 (+1)	10 (+0)	9 (−1)	11 (+0)	12 (+1)

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +3
Vulnerabilidades al daño: Contundente, fuego
Inmunidades al daño: Frío, veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: Aquano, aurano
Desafío: 1/2 (100 PX)

Estallido mortal. Cuando el méfit muere, explota con un estallido de hielo. Toda criatura que se encuentre a 5 pies o menos de él debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10; si falla, recibe 4 (1d8) puntos de daño cortante y, si tiene éxito, la mitad.

Apariencia falsa. Mientras el méfit permanece quieto, es indistinguible de un trozo de hielo normal.

Lanzamiento de conjuros innato (1/día). El méfit puede lanzar *Nube brumosa* de manera innata y sin necesidad de componentes materiales. Su característica para lanzar conjuros innatos es Carisma.

Acciones

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 3 (1d4+1) puntos de daño cortante más 4 (1d4) puntos de daño por frío.

Aliento helador (recarga 6). El méfit exhala aire frío en un cono de 15 pies. Toda criatura que se encuentre en esa área debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10; si falla, recibe 5 (2d4) puntos de daño por frío y, si tiene éxito, la mitad.

Méfit de magma

Elemental Pequeño, neutral maligno

Clase de Armadura: 11
Puntos de golpe: 22 (5d6+5)
Velocidad: 30 pies, 30 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (−1)	12 (+1)	12 (+1)	7 (−2)	10 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Sigilo +3
Vulnerabilidades al daño: Frío
Inmunidades al daño: Frío, veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: Ígneo, terrano
Desafío: 1/2 (100 PX)

Estallido mortal. Cuando el méfit muere, explota con un estallido de lava. Toda criatura que se encuentre a 5 pies o menos de él debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 11; si falla, recibe 7 (2d6) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad.

Apariencia falsa. Mientras el méfit permanece quieto, es indistinguible de una masa de magma normal.

Lanzamiento de conjuros innato (1/día). El méfit puede lanzar el conjuro *Calentar metal* (salvación de conjuro CD 10) de manera innata y sin necesidad de componentes materiales. Su característica para lanzar conjuros innatos es Carisma.

Acciones

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 3 (1d4+1) puntos de daño cortante más 2 (1d4) puntos de daño por fuego.

Aliento de fuego (recarga 6). El méfit exhala fuego en un cono de 15 pies. Toda criatura que se encuentre en esa área debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 11; si falla, recibe 7 (2d6) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad.

Méfit de polvo

Elemental Pequeño, neutral maligno

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 17 (5d6)
Velocidad: 30 pies, 30 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (−3)	14 (+2)	10 (+0)	9 (−1)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +2, Sigilo +4
Vulnerabilidades al daño: Fuego
Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: Aurano, terrano
Desafío: 1/2 (100 PX)

Estallido mortal. Cuando el méfit muere, explota con un estallido de polvo. Toda criatura que se encuentre a 5 pies o menos de él debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 para no quedar cegada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación en cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.

Lanzamiento de conjuros innato (1/día). El méfit puede lanzar *Dormir* de manera innata y sin necesidad de componentes materiales. Su característica para lanzar conjuros innatos es Carisma.

Acciones

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 4 (1d4+2) puntos de daño cortante.

Aliento cegador (recarga 6). El méfit exhala un polvo cegador en un cono de 15 pies. Toda criatura que se encuentre en esa área debe superar una tirada de salvación para no quedar cegada durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.

Méfit de vapor

Elemental Pequeño, neutral maligno

Clase de Armadura: 10
Puntos de golpe: 21 (6d6)
Velocidad: 30 pies, 30 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
5 (−3)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Inmunidades al daño: Fuego, veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: Aquano, ígneo
Desafío: 1/4 (50 PX)

Estallido mortal. Cuando el méfit muere, explota con un estallido de vapor. Todas las criaturas que se encuentren a 5 pies o menos de él deben superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 para no recibir 4 (1d8) puntos de daño por fuego.

Lanzamiento de conjuros innato (1/día). El méfit puede lanzar el conjuro *Contorno borroso* de manera innata y sin necesidad de componentes materiales. Su característica para lanzar conjuros innatos es Carisma.

Acciones

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 2 (1d4) puntos de daño cortante más 2 (1d4) puntos de daño por fuego.

Aliento de vapor (recarga 6). El méfit exhala vapor ardiendo en un cono de 15 pies. Toda criatura que se encuentre en esa área debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 10; si falla, recibe 4 (1d8) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad.

Mimeto

Monstruosidad Mediana (cambiaformas), neutral

A simple vista, el mimeto parece un objeto común, como una silla o un cofre, pero, cuando alguien lo toca, descubre su gran boca y una larga lengua pegajosa, capaz de arrastrar a sus dientes castañeteantes a un hombre adulto. Los mimetos son perversos emboscadores y suelen custodiar viejas guaridas o depredar en lugares abandonados.

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)
Puntos de golpe: 58 (9d8+18)
Velocidad: 15 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (−3)	13 (+1)	8 (−1)

Habilidades: Sigilo +5
Inmunidades al daño: Ácido
Inmunidades a estados: Tumbado
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas: -
Desafío: 2 (450 PX)

Cambiaformas. El mimeto puede usar su acción para convertirse en un objeto o volver a su forma original, que es amorfa. Sus estadísticas son las mismas en todas las formas. El equipo que lleve puesto o que transporte no se transforma. Vuelve a su forma original si muere.

Adhesivo (solo en forma de objeto). El mimeto se adhiere a cualquier cosa que toque. Si se trata de una criatura Enorme o más pequeña, también la agarra (escapar CD 13). Las pruebas de característica que se hagan para escapar de esta presa tienen desventaja.

Apariencia falsa (solo en forma de objeto). Mientras el mimeto permanece quieto, es indistinguible de un objeto normal.

Agarrador. El mimeto tiene ventaja en las tiradas de ataque que haga contra cualquier criatura que esté agarrando.

Acciones

Seudópodo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño contundente. Si el mimeto está en forma de objeto, el objetivo está sujeto a su rasgo *Adhesivo.*

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño perforante más 4 (1d8) puntos de daño por ácido.

Minotauro

Monstruosidad Grande, caótica maligna

Este monstruo combina el cuerpo de un guerrero con la testa de un toro bravo, si bien sus ojos son rojos y sus dientes dejan claros sus hábitos carnívoros. Su sentido de la orientación es magnífico, por eso suele custodiar laberintos y complejos subterráneos, donde aniquila con su enorme hacha y afiladas astas a los imprudentes que se adentran en ellos.

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)
Puntos de golpe: 76 (9d10+27)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	6 (−2)	16 (+3)	9 (−1)

Habilidades: Percepción +7
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 17
Idiomas: Abismal
Desafío: 3 (700 PX)

Carga. Si el minotauro se mueve al menos 10 pies en línea recta hacia un objetivo y le impacta con un ataque de cornamenta en el mismo turno, el objetivo recibe 9 (2d8) puntos de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 14 para no ser empujado a 10 pies y quedar tumbado.

Recordar laberinto. El minotauro puede recordar perfectamente cualquier camino por el que haya viajado.

Temerario. Al principio de su turno, el minotauro puede conseguir ventaja en todas sus tiradas de ataque de arma cuerpo a cuerpo que haga durante ese turno, pero las tiradas de ataque que se hagan contra él también tienen ventaja hasta el principio de su siguiente turno.

Acciones

Gran hacha. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 17 (2d12+4) puntos de daño cortante.

Cornamenta. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8+4) puntos de daño perforante.

Momias

Las momias son no muertos que han sido embalsamados para preservar sus cuerpos en la no vida. Aunque lo habitual es imaginárselas en parajes desérticos, pueden poblar cualquier lugar donde los rituales mortuorios impliquen amortajar a los cadáveres.

Momia

No muerto Mediano, legal maligno

Polvoriento muerto viviente que antaño fue envuelto en tiras de lino para preservar su cuerpo y animarlo siglos después como un abominable y no demasiado inteligente guardián. La momia es un vigilante de criptas dedicado a aterrorizar a los saqueadores o consumir la vitalidad de sus cuerpos con su toque ponzoñoso.

Clase de Armadura: 11 (armadura natural)
Puntos de golpe: 58 (9d8+18)
Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	8 (−1)	15 (+2)	6 (−2)	10 (+0)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Sab +2
Vulnerabilidades al daño: Fuego
Resistencias al daño: Contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos
Inmunidades al daño: Necrótico, veneno
Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, asustado, paralizado, envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: Los idiomas que conocía en vida
Desafío: 3 (700 PX)

Acciones

Multiataque. La momia puede usar su mirada aterradora y hacer un ataque con su puño podrido.



Puño podrido. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño contundente más 10 (3d6) puntos de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 para no quedar maldito por la podredumbre de la momia. La maldición hace que el objetivo no pueda recuperar puntos de golpe y reduce su máximo de puntos de golpe en 10 (3d6) puntos cada 24 horas. Si la maldición reduce el máximo de puntos de golpe del objetivo a 0, el objetivo muere y su cuerpo se convierte en polvo. La maldición dura hasta que se elimine con el conjuro *Quitar maldición* o una magia similar.

Mirada aterradora. La momia fija su mirada en una criatura que pueda ver a 60 pies o menos de ella. Si el objetivo puede ver a la momia, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 11 contra esta magia para no quedar asustado hasta el final del siguiente turno de la momia. Si falla por 5 o más, también queda paralizado durante el mismo tiempo. Si supera la tirada de salvación, se vuelve inmune a la mirada aterradora de todas las momias (menos de los señores de las momias) durante las siguientes 24 horas.

Señor de las momias

No muerto Mediano, legal maligno

Un soberano de tiempos pretéritos preservado mediante complicados rituales de embalsamamiento y nigromancia. El resultado es un poderoso muerto viviente dotado de grandes poderes mágicos y capaz de proferir terribles maldiciones, ya sea con su toque o conjurando en lenguas olvidadas hace milenios.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 97 (13d8+39)
Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Con +8, Int +5, Sab +9, Car +8
Habilidades: Historia +5, Religión +5
Vulnerabilidades al daño: Fuego
Inmunidades al daño: Necrótico, veneno; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, asustado, paralizado, envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: Los idiomas que conocía en vida
Desafío: 15 (13 000 PX)

Resistencia mágica. El señor de las momias tiene ventaja en las tiradas de salvación contra los conjuros y otros efectos mágicos.

Rejuvenecimiento. Si el señor de las momias es destruido, pero su corazón permanece intacto, consigue un nuevo cuerpo en 24 horas, recupera todos sus puntos de golpe y vuelve a estar activo. El nuevo cuerpo aparece a 5 pies o menos del corazón del señor de las momias.

Lanzamiento de conjuros. El señor de las momias es un lanzador de conjuros de nivel 10. Su característica para lanzar conjuros es Sabiduría (salvación de conjuro CD 17, +9 al ataque con ataques de conjuro). El señor de las momias tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): Llama sagrada, Taumaturgia
Nivel 1 (4 espacios): Orden imperiosa, Rayo guía, Escudo de la fe
Nivel 2 (3 espacios): Inmovilizar persona, Silencio, Arma espiritual
Nivel 3 (3 espacios): Reanimar a los muertos, Disipar magia
Nivel 4 (3 espacios): Adivinación, Guardián de la fe
Nivel 5 (2 espacios): Contagio, Plaga de insectos
Nivel 6 (1 espacio): Dañar

Acciones

Multiataque. La momia puede usar su mirada aterradora y hacer un ataque con su puño podrido.

Puño podrido. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 14 (3d6+4) puntos de daño contundente más 21 (6d6) puntos de daño necrótico. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 16 para no quedar maldito por la podredumbre de la momia. La maldición hace que el objetivo no pueda recuperar puntos de golpe y reduce su máximo de puntos de golpe en 10 (3d6) cada 24 horas. Si la maldición reduce el máximo de puntos de golpe del objetivo a 0, el objetivo muere y su cuerpo se convierte en polvo. La maldición dura hasta que se elimine con el conjuro *Quitar maldición* o una magia similar.

Mirada aterradora. El señor de las momias fija su mirada en una criatura que pueda ver a 60 pies o menos de él. Si el objetivo puede ver al señor de las momias, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16 contra esta magia para no quedar asustado hasta el final del siguiente turno del señor de las momias. Si falla por 5 o más, también queda paralizado durante el mismo tiempo. Si supera la tirada de salvación, se vuelve inmune a la mirada aterradora de todas las momias (menos de los señores de las momias) durante las siguientes 24 horas.

Acciones legendarias

El señor de las momias puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Ataque. El señor de las momias hace un ataque con su puño podrido o usa su mirada aterradora.

Polvo cegador. Un polvo cegador y arena giran mágicamente alrededor del señor de las momias. Todas las criaturas que se encuentren a 5 pies o menos de él deben superar una tirada de salvación de Constitución CD 16 para no quedar cegadas hasta el final de su siguiente turno.

Blasfemia (cuesta 2 acciones). El señor de las momias pronuncia una palabra blasfema. Todas las criaturas no muertas que se encuentren a 10 pies o menos de él y que puedan oír la palabra mágica deben superar una tirada de salvación de Constitución CD 16 para no quedar aturdidas hasta el final del siguiente turno del señor de las momias.

Canalizar energía negativa (cuesta 2 acciones). El señor de las momias libera mágicamente energía negativa. Las criaturas que se encuentren a 60 pies o menos del señor de las momias, incluyendo las que estén detrás de barreras o de esquinas, no pueden recuperar puntos de golpe hasta el final del siguiente turno del señor de las momias.

Torbellino de arena (cuesta 2 acciones). El señor de las momias se transforma mágicamente en un torbellino de arena, se mueve hasta 60 pies y vuelve a su forma original. Mientras está en forma de torbellino, es inmune a todo el daño y no puede quedar agarrado, petrificado, tumbado, apresado ni aturdido. El equipo que lleva puesto o que transporta sigue en él.

Monstruo corrosivo

Monstruosidad Mediana, no alineada

Un extraño insecto de color óxido que se alimenta de materiales férreos, los cuales rastrea como un sabueso gracias a un olfato refinado. Con el toque de sus grandes antenas, los oxida para facilitar su ingesta. El monstruo corrosivo puede incluso echar a perder armas, armaduras y escudos encantados.

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)
Puntos de golpe: 27 (5d8+5)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (–4)	13 (+1)	6 (–2)

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas: -
Desafío: 1/2 (100 PX)

Olor del hierro. El monstruo corrosivo puede localizar, por el olfato, dónde hay metal férreo a 30 pies o menos de él.

Metal oxidado. Cualquier arma no mágica hecha de metal que golpee al monstruo corrosivo se oxida. Después de infligir daño, el arma recibe un penalizador permanente y acumulativo de –1 a las tiradas de daño. Si el penalizador se reduce a –5, el arma se destruye. La munición no mágica hecha de metal que impacta contra el monstruo corrosivo se destruye después de infligir daño.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d8+1) puntos de daño perforante.

Antena. El monstruo corrosivo oxida un objeto de metal férreo no mágico que pueda ver a 5 pies o menos de él. Si nadie lleva puesto ni transporta el objeto, el toque destruye 1 pie cúbico de él. Si una criatura lleva puesto o transporta el objeto, esta puede realizar una tirada de salvación de Destreza CD 11 para evitar el toque del monstruo corrosivo.

Si el objeto tocado es una armadura o un escudo de metal que alguien lleva puesto o transporta, el objeto recibe un penalizador permanente y acumulativo de –1 a la CA. Si la CA de la armadura se reduce a 10 o la del escudo se reduce a un bonificador de +0, se destruye. Si el objeto tocado es un arma de metal empuñada, se oxida como se describe en el rasgo *Metal oxidado.*

Morfolito

Monstruosidad Grande, neutral maligna

Esta aberración adopta la apariencia de una gran formación calcárea hasta que detecta a una víctima y, con sus enormes zarcillos, la apresa y la introduce en su boca. Su afán por consumir carne es implacable, pero, por fortuna, el morfolito es una criatura lenta.

Clase de Armadura: 20 (armadura natural)
Puntos de golpe: 93 (11d10+33)
Velocidad: 10 pies, 10 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	8 (–1)	17 (+3)	7 (–2)	16 (+3)	6 (–2)

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +5
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 16
Idiomas: -
Desafío: 5 (1800 PX)

Apariencia falsa. Mientras el morfolito permanece quieto, es indistinguible de una formación calcárea, como una estalagmita.

Hebras agarradoras. El morfolito puede tener hasta seis hebras al mismo tiempo. Cada hebra puede ser atacada (CA 20; 10 puntos de golpe; inmunidad al daño psicótico y por veneno). Destruir una hebra no le inflige daño al morfolito, el cual puede reemplazarla con otra hebra en su siguiente turno. Las hebras también se pueden romper si una criatura realiza una acción y tiene éxito en una prueba de Fuerza CD 15 contra ellas.

Trepar como una araña. El morfolito puede trepar por superficies difíciles, incluso por el techo, sin necesidad de realizar una prueba de característica.

Acciones

Multiataque. El morfolito realiza cuatro ataques con sus hebras, usa *Enrollar* y hace un ataque con su mordisco.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 22 (4d8+4) puntos de daño perforante.

Hebra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 50 pies, una criatura. *Impacto:* El objetivo queda agarrado (escapar CD 15). Hasta que la presa termine, el objetivo está apresado y tiene desventaja en las pruebas y tiradas de salvación de Fuerza, y el morfolito no puede usar la misma hebra sobre otro objetivo.

Enrollar. El morfolito atrae hacia sí a cada criatura agarrada hasta 25 pies en línea recta.

Nagas

Las nagas son seres humanoides serpentiformes. Aunque normalmente se asocian al agua, es posible encontrar otras variedades, como la naga guardiana.

Naga espiritual

Monstruosidad Grande, caótica maligna

Gigantesca serpiente de faz levemente humanoide y totalmente dedicada al mal. Suele habitar en ruinas, donde devora mortales que atrae gracias a su poderío mágico y su mordedura ponzoñosa. La naga espiritual no puede morir, pues se reconstruye en caso de ser destruida, ni necesita alimento, agua o aire.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)
Puntos de golpe: 75 (10d10+20)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Tiradas de salvación: Des +6, Con +5, Sab +5, Car +6
Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Hechizado, envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: Abismal, común
Desafío: 8 (3900 PX)

Rejuvenecer. Si muere, la naga vuelve a la vida en 1d6 días y recupera todos sus puntos de golpe. Solo el conjuro *Deseo* puede evitar que este rasgo funcione.

Lanzamiento de conjuros. La naga es un lanzador de conjuros de nivel 10. Su característica para lanzar conjuros es Sabiduría (salvación de conjuro CD 14, +6 al ataque con ataques de conjuro) y solo necesita componentes verbales para hacerlo. Tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): Mano de mago, Ilusión menor, Rayo de escarcha
Nivel 1 (4 espacios): Hechizar persona, Detectar magia, Dormir
Nivel 2 (3 espacios): Detectar pensamientos, Inmovilizar persona
Nivel 3 (3 espacios): Golpe de rayo, Respirar agua
Nivel 4 (3 espacios): Asolar, Puerta dimensional
Nivel 5 (2 espacios): Dominar persona

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 10 pies, una criatura. *Impacto:* 7 (1d6+4) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación

de Constitución CD 13; si falla, recibe 31 (7d8) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Naga guardiana

Monstruosidad Grande, legal buena

Una enorme sierpe de escamas verdes cuyo rostro humanoide transmite paz y una enorme sabiduría. Dedica su inmortalidad a la protección de lugares sagrados y el estudio de la magia, y en su labor prefiere evitar la violencia.

Clase de Armadura: 18 (armadura natural)
Puntos de golpe: 127 (15d10+45)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Des +8, Con +7, Int +7, Sab +8, Car +8
Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Hechizado, envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: Celestial, común
Desafío: 10 (5900 PX)

Rejuvenecer. Si muere, la naga vuelve a la vida en 1d6 días y recupera todos sus puntos de golpe. Solo el conjuro *Deseo* puede evitar que este rasgo funcione.

Lanzamiento de conjuros. La naga es un lanzador de conjuros de nivel 11. Su característica para lanzar conjuros es Sabiduría (salvación de conjuro CD 16, +8 al ataque con ataques de conjuro) y solo necesita componentes verbales para hacerlo. Tiene los siguientes conjuros de clérigo preparados:

Trucos (a voluntad): Remendar, Llama sagrada, Taumaturgia
Nivel 1 (4 espacios): Orden imperiosa, Curar heridas, Escudo de la fe
Nivel 2 (3 espacios): Calmar emociones, Inmovilizar persona
Nivel 3 (3 espacios): Lanzar maldición, Clarividencia
Nivel 4 (3 espacios): Destierro, Libertad de movimiento
Nivel 5 (2 espacios): Golpe de llamas, Geas
Nivel 6 (1 espacio): Visión verdadera

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +8 al ataque, alcance 10 pies, una criatura. *Impacto:* 8 (1d8+4) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15; si falla, recibe 45 (10d8) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Saliva venenosa. *Ataque de arma a distancia:* +8 al ataque, distancia 15/30 pies, una criatura. *Impacto:* El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15; si falla, recibe 45 (10d8) puntos de daño por veneno y, si tiene éxito, la mitad.

Necrófagos

Necrario

No muerto Mediano, caótico maligno

Muerto viviente fibroso y hambriento, dotado de largas garras, un mordisco narcótico y un hedor insano que lo sigue allá donde va. Aunque se alimenta de la carne de los muertos, no tiene problema en acabar con los vivos para procurarse alimento.

Clase de Armadura: 13
Puntos de golpe: 36 (8d8)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (−1)

Resistencias al daño: Necrótico
Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: Común
Desafío: 2 (450 PX)

Hedor. Cualquier criatura que empiece su turno a 5 pies o menos del necrario debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 para no quedar envenenada hasta el principio de su siguiente turno. Si tiene éxito en la tirada de salvación, se vuelve inmune al hedor del necrario durante 24 horas.

Resistencia a la expulsión. El necrario y los necrófagos que se encuentren a menos de 30 pies de él tienen ventaja en las tiradas de salvación contra los efectos que expulsan a los no muertos.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 12 (2d8+3) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño cortante. Si el objetivo es una criatura que no sea un no muerto, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 para no quedar paralizado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al principio de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.

Necrófago

No muerto Mediano, caótico maligno

Este devorador de cadáveres aún conserva parte de su apariencia original, si bien ha perdido toda la grasa del cuerpo y su piel se ha tornado gris. Sus dientes quiebran los huesos de los muertos, mientras que con sus garras hurga dentro de tumbas aún frescas.

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 22 (5d8)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (−2)	10 (+0)	6 (−2)

Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Hechizado, agotamiento, envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: Común
Desafío: 1 (200 PX)

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +2 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 9 (2d6+2) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d4+2) puntos de daño cortante. Si el objetivo es una criatura que no sea un no muerto, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 para no quedar paralizado durante 1 minuto. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al principio de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.

Objetos animados

En ocasiones a los constructos se les da la forma de objetos cotidianos, lo cual los convierte en una amenaza perfecta para los incautos que se adentran en la guarida de su creador.

Alfombra de asfixiar

Constructo Grande, no alineado

Una alfombra de aspecto corriente que, movida por la magia, envuelve a los intrusos para asfixiarlos.

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 33 (6d10)
Velocidad: 10 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	1 (−5)	3 (−4)	1 (−5)

Inmunidades al daño: Veneno, psíquico
Inmunidades a estados: Cegado, hechizado, ensordecido, asustado, paralizado, petrificado, envenenado
Sentidos: Vista ciega 60 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 6
Idiomas: -
Desafío: 2 (450) PX

Susceptibilidad antimagia. Si entra en el área de un *Campo antimagia,* la alfombra queda incapacitada. Si es el objetivo del conjuro *Disipar magia,* debe superar una tirada de salvación de Constitución enfrentada a la CD de salvación del lanzador del conjuro para no quedar inconsciente durante 1 minuto.
Transferencia de daño. Mientras le está haciendo una presa a una criatura, la alfombra solo recibe la mitad del daño que se le inflija y la criatura agarrada recibe la otra mitad.
Apariencia falsa. Mientras la alfombra no se mueve, es indistinguible de una alfombra normal.

Acciones
Asfixiar. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, una criatura Mediana o más pequeña. *Impacto:* La criatura queda agarrada (escapar CD 13). Hasta que la presa termine, el objetivo está apresado, cegado y corre el riesgo de ahogarse, y la alfombra no puede asfixiar a otro objetivo. Además, al principio de cada uno de los turnos del objetivo, este recibe 10 (2d6+3) puntos de daño contundente.

Armadura animada
Constructo Mediano, no alineado
Una armadura de placas completa animada con magia, que ataca a sus enemigos con sus guanteletes de hierro.
Clase de Armadura: 18 (armadura natural)
Puntos de golpe: 33 (6d8+6)
Velocidad: 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	1 (−5)	3 (−4)	1 (−5)

Inmunidades al daño: Veneno, psíquico
Inmunidades a estados: Cegado, hechizado, ensordecido, agotamiento, asustado, paralizado, petrificado, envenenado
Sentidos: Vista ciega 60 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 6
Idiomas: -
Desafío: 1 (200 PX)

Susceptibilidad antimagia. Si entra en el área de un *Campo antimagia,* la armadura queda incapacitada. Si es el objetivo del conjuro *Disipar magia,* debe superar una tirada de salvación de Constitución enfrentada la CD de salvación del lanzador del conjuro para no caer inconsciente durante 1 minuto.
Apariencia falsa. Mientras la armadura no se mueve, es indistinguible de una armadura normal.

Acciones
Multiataque. La armadura realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.
Golpetazo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño contundente.

Espada voladora
Constructo Pequeño, no alineado
Una larga espada que flota en el aire y que ataca con la habilidad de un espadachín a quienes osan amenazar a su amo.
Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 17 (5d6)
Velocidad: 0 pies, 50 pies volando (planear)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (−5)	5 (−3)	1 (−5)

Tiradas de salvación: Des +4
Inmunidades al daño: Veneno, psíquico
Inmunidades a estados: Cegado, hechizado, ensordecido, asustado, paralizado, petrificado, envenenado
Sentidos: Vista ciega 60 pies (ciego más allá de ese radio), Percepción pasiva 7
Idiomas: -
Desafío: 1/4 (50 PX)

Susceptibilidad antimagia. Si entra en el área de un *Campo antimagia,* la espada queda incapacitada. Si es el objetivo del conjuro *Disipar magia,* debe superar una tirada de salvación de Constitución enfrentada la CD de salvación del lanzador del conjuro para no quedar inconsciente durante 1 minuto.
Apariencia falsa. Mientras la espada no se mueve ni vuela, es indistinguible de una espada normal.

Acciones
Espada larga. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d8+1) puntos de daño cortante.

Ogro
Gigante Grande, caótico maligno
Este gigante corto de entendederas se asemeja a un humano obeso de grandes dientes. Lleva a la espalda una enorme jabalina y blande una clava que bien podría ser un árbol pequeño.
Clase de Armadura: 11 (armadura de pieles)
Puntos de golpe: 59 (7d10+21)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	8 (−1)	16 (+3)	5 (−3)	7 (−2)	7 (−2)

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8
Idiomas: Común, gigante
Desafío: 2 (450 PX)

Acciones
Gran clava. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (3d8+4) puntos de daño contundente.
Jabalina. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +6 al ataque, alcance 5 pies o distancia 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño perforante.

Oni
Gigante Grande, legal maligno
Un malévolo gigante de piel azulada o negra que depreda en la noche gracias a sus habilidades arcanas, que le permiten moverse sin ser detectado. El oni es un combatiente feroz, capaz de regenerar el daño sufrido y alterar su aspecto a voluntad.
Clase de Armadura: 16 (camisote de malla)
Puntos de golpe: 110 (13d10+39)
Velocidad: 30 pies, 30 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)

Tiradas de salvación: Des +3, Con +6, Sab +4, Car +5
Habilidades: Arcanos +5, Engañar +8, Percepción +4
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: Común, gigante
Desafío: 7 (2900 PX)

Lanzamiento de conjuros innato. La característica del oni para lanzar conjuros innatos es Carisma (salvación de conjuro CD 13). El oni puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Oscuridad, Invisibilidad

1/día cada uno: Hechizar persona, Cono de frío, Forma gaseosa, Dormir

Armas mágicas. Los ataques de arma del oni son mágicos.

Regeneración. El oni recupera 10 puntos de golpe al principio de cada uno de sus turnos si tiene al menos 1 punto de golpe.

Acciones

Multiataque. El oni realiza dos ataques, ya sea con sus garras o con su guja.

Garras (solo en forma de oni). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d8+4) puntos de daño cortante.

Guja. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d10+4) puntos de daño cortante o 9 (1d10+4) puntos de daño cortante en forma Pequeña o Mediana.

Cambiar de forma. El oni puede convertirse mágicamente en un humanoide Pequeño o Mediano o en un gigante Grande, o volver a su forma verdadera. Sus estadísticas aparte del tamaño son las mismas en todas las formas. El único equipo que se transforma es la guja, que se encoge para que la forma humanoide pueda cogerla. Si el oni muere, vuelve a su forma verdadera y su guja vuelve a su tamaño normal.

Orco

Humanoide Mediano (orco), caótico maligno

Humanoide de piel verdosa y potente musculatura que saquea la civilización desde las tierras salvajes. Los orcos son saqueadores violentos con un desarrollado gusto por la sangre y el combate.

Clase de Armadura: 13 (armadura de pieles)
Puntos de golpe: 15 (2d8+6)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (−2)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Intimidar +2
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: Común, orco
Desafío: 1/2 (100 PX)

Agresivo. Como acción adicional, el orco puede moverse hasta su velocidad hacia una criatura hostil que pueda ver.



Acciones

Gran hacha. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d12+3) puntos de daño cortante.

Jabalina. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 al ataque, alcance 5 pies o distancia 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño perforante.

Osgo

Humanoide Mediano (trasgoide), caótico maligno

Trasgoide de gran tamaño que esclaviza a sus primos menores en virtud de su poderío físico. El osgo es fácilmente reconocible por su hocico y orejas de oso, así como por sus hábitos antropófagos.

Clase de Armadura: 16 (armadura de pieles, escudo)
Puntos de golpe: 27 (5d8+5)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (−1)	11 (+0)	9 (−1)

Habilidades: Sigilo +6, Supervivencia +2
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: Común, trasgo
Desafío: 1 (200 PX)

Bruto. Si el osgo impacta con un arma cuerpo a cuerpo, inflige un dado adicional de daño (incluido en el ataque).

Ataque sorpresa. Si el osgo sorprende a una criatura y la impacta con un ataque durante la primera ronda de combate, la criatura recibe 7 (2d6) puntos de daño adicional del ataque.

Acciones

Lucero del alba. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d8 +2) puntos de daño perforante.

Jabalina. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +4 al ataque, alcance 5 pies o distancia 30/120 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d6+2) puntos de daño perforante en cuerpo a cuerpo o 5 (1d6+2) puntos de daño perforante a distancia.

Oso lechuza

Monstruosidad Grande, no alineada

Un majestuoso depredador que presenta la masa y garras de un enorme oso con el plumaje y la testa de una lechuza. Caza de noche aprovechando sus desarrollados sentidos y da cuenta de sus presas con su pico y zarpas.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)
Puntos de golpe: 59 (7d10+21)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +3
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13
Idiomas: -
Desafío: 3 (700 PX)

Olfato y oído agudizados. El oso lechuza tiene ventaja en las tiradas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato y en el oído.

Acciones

Multiataque. El oso lechuza realiza dos ataques: uno con su pico y uno con sus garras.

Pico. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 10 (1d10+5) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 14 (2d8+5) puntos de daño cortante.

Otyugh

Aberración Grande, neutral

El cuerpo de esta gran aberración, recubierto de basura y detritus infecciosos, son unas fauces enormes sostenidas sobre tres gruesas patas. Sobre su lomo se agitan tres largos tentáculos rematados por ojos y espinas, que golpean con fuerza todo lo que se le acerca.

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)
Puntos de golpe: 114 (12d10+48)
Velocidad: 30 pies



FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	19 (+4)	6 (−2)	13 (+1)	6 (−2)

Tiradas de salvación: Con +7
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas: Otyugh
Desafío: 5 (1800 PX)

Telepatía limitada. El otyugh puede transmitir mágicamente mensajes e imágenes sencillos a cualquier criatura que se encuentre a 120 pies o menos de él y que entienda algún idioma. Esta forma de telepatía no permite que la criatura receptora responda telepáticamente.

Acciones

Multiataque. El otyugh realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus tentáculos.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 12 (2d8+3) puntos de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 contra la enfermedad para no quedar envenenada hasta que se cure la enfermedad. Cada 24 horas, el objetivo debe repetir la tirada de salvación y, si falla, su máximo de puntos de golpe se reduce en 5 (1d10). La enfermedad se cura si tiene éxito. El objetivo muere si la enfermedad reduce su máximo de puntos de golpe a 0. Esta reducción del máximo de puntos de golpe del objetivo dura hasta que la enfermedad se cure.

Tentáculo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño contundente más 4 (1d8) puntos de daño perforante. Si el objetivo es Mediano o de un tamaño menor, queda agarrada (escapar CD 13) y apresado hasta que la presa termine. El otyugh tiene dos tentáculos, cada uno de los cuales puede agarrar a un objetivo.

Golpe de tentáculo. El otyugh golpea a las criaturas que tiene agarradas entre sí o contra una superficie sólida. Todas las criaturas deben superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 para no recibir 10 (2d6+3) puntos de daño contundente y quedar aturdidas hasta el final del siguiente turno del otyugh. Si tienen éxito, reciben la mitad del daño contundente y no quedan aturdidas.



Pegaso

Celestial Grande, caótico bueno

Hermoso celestial similar a un caballo alado blanco, tan inteligente como un humano.

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 59 (7d10+21)
Velocidad: 60 pies, 90 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)

Tiradas de salvación: Des +4, Sab +4, Car +3
Habilidades: Percepción +6
Sentidos: Percepción pasiva 16
Idiomas: Entiende celestial, común, élfico y silvano, pero no puede hablar
Desafío: 2 (450 PX)

Pezuñas. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño contundente.

Pesadilla

Infernal Grande, neutral maligno

Terrorífico infernal similar a un caballo envuelto en llamas, capaz de trotar entre nuestro mundo y su infierno de origen.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)
Puntos de golpe: 68 (8d10+24)
Velocidad: 60 pies, 90 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Inmunidades al daño: Fuego
Sentidos: Percepción pasiva 11
Idiomas: Entiende abismal, común e infernal, pero no puede hablar
Desafío: 3 (700 PX)

Otorgar resistencia al fuego. La pesadilla concede resistencia al daño por fuego a la persona que la cabalga.

Iluminación. La pesadilla emite luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en otros 10 pies adicionales.



Acciones

Pezuñas. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8+4) puntos de daño contundente más 7 (2d6) puntos de daño por fuego.

Zancada etérea. La pesadilla y hasta 3 criaturas voluntarias que se encuentren a 5 pies o menos de ella entran en el Plano Etéreo desde el Plano Material o viceversa.

Pseudodragón

Dragón Diminuto, neutral bueno

Un diminuto dragoncillo de buen corazón, que suele servir como familiar y mascota a otros seres afines a él. Se comunica mediante la telepatía y ataca a sus enemigos empleando un aguijón somnífero.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)
Puntos de golpe: 7 (2d4+2)
Velocidad: 15 pies, 60 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (−2)	15 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4
Sentidos: Vista ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13
Idiomas: Entiende común y dragón, pero no puede hablar
Desafío: 1/4 (50 PX)

Sentidos agudizados. El pseudodragón tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista, el oído y el olfato.

Resistencia mágica. El pseudodragón tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Telepatía limitada. El pseudodragón puede transmitir mágicamente mensajes e imágenes sencillos a cualquier criatura que se encuentre a 100 pies o menos de él y que entienda algún idioma.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4+2) puntos de daño perforante.

Aguijón. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4+2) puntos de daño perforante y el objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 para no quedar envenenado durante 1 hora. Si falla por 5 o más, queda inconsciente esa misma duración o hasta que reciba daño u otra criatura use una acción para zarandearlo y despertarlo.

Quimera

Monstruosidad Grande, caótica maligna

Un gigantesco león con alas y cola de dragón rojo, dotado de una cabeza de dragón rojo que vomita fuego y la de un carnero de cuernos curvos. Esta destructiva monstruosidad es la pesadilla de reinos enteros, pero es indudable que existe cierta majestad en ella.

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)
Puntos de golpe: 114 (12d10+48)
Velocidad: 30 pies, 60 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	11 (+0)	19 (+4)	3 (−4)	14 (+2)	10 (+0)

Habilidades: Percepción +8
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 18
Idiomas: Entiende dragón, pero no puede hablar
Desafío: 6 (2300 PX)

Acciones

Multiataque. La quimera realiza tres ataques: uno con su mordisco, uno con sus cuernos y uno con sus garras. Cuando esté disponible su aliento de fuego, puede usarlo en lugar de su mordisco o sus cuernos.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño perforante.

Cuernos. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (1d12+4) puntos de daño contundente.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño cortante.

Aliento de fuego (recarga 5-6). La cabeza de dragón exhala fuego en un cono de 15 pies. Toda criatura que se encuentre en esa área debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15; si falla, recibe 31 (7d8) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad.

Rakshasa

Infernal Mediano, legal maligno

Este infernal tiene un carisma arrebatador, pese a su cabeza de tigre y sus deformes manos, y viste con elegancia finos tejidos dignos de un príncipe. Corruptor y peligroso, es capaz de destruir a sus enemigos tanto mediante engaños como con sus garras malditas.

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)
Puntos de golpe: 110 (13d8+52)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)

Habilidades: Engañar +10, Perspicacia +8
Vulnerabilidades al daño: Perforante de armas no mágicas empuñadas por criaturas buenas
Inmunidades al daño: Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13
Idiomas: Común, infernal
Desafío: 13 (10 000 PX)

Inmunidad mágica limitada. El rakshasa no puede ser afectado ni detectado por conjuros de nivel 6 o inferiores, a menos que lo desee. Tiene ventaja en las tiradas de salvación contra el resto de conjuros y efectos mágicos.

Lanzamiento de conjuros innato. La característica del rakshasa para lanzar conjuros innatos es Carisma (salvación de conjuro CD 18, +10 al ataque con ataques de conjuro). El rakshasa puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Detectar pensamientos, Disfrazarse, Mago de mano, Ilusión menor
3/día cada uno: Hechizar persona, Detectar magia, Invisibilidad, Imagen mayor, Sugestión
1/día cada uno: Dominar persona, Volar, Desplazamiento de plano, Visión verdadera

Acciones

Multiataque. El rakshasa realiza dos ataques de garra.

Garra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d6+2) puntos de daño

cortante y el objetivo queda maldito si es una criatura. La maldición mágica, que surte efecto cuando el objetivo realiza un descanso prolongado o breve, llena su mente con imágenes y sueños horribles y le impide conseguir ningún beneficio por completar un descanso prolongado o breve. La maldición dura hasta que se elimine mediante el conjuro *Quitar maldición* o una magia similar.

Remorhaz

Monstruosidad Enorme, no alineada

Un extraño y descomunal centípedo nativo de las regiones más frías del mundo, pese a que su cuerpo es un horno que desprende calor suficiente como para derretir con rapidez el hielo. Si el remorhaz logra encajar un buen mordisco a su presa, se la traga y la condena al ácido de su estómago.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 195 (17d12+85)
Velocidad: 30 pies, 20 pies excavando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
24 (+7)	13 (+1)	21 (+5)	4 (−3)	10 (+0)	5 (−3)

Inmunidades al daño: Frío, fuego
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Sentido de la vibración 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 11 (7200 PX)

Cuerpo caliente. Una criatura que toque al remorhaz o le impacte con un ataque cuerpo a cuerpo mientras está a 5 pies o menos de él recibe 10 (3d6) puntos de daño por fuego.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +11 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 40 (6d10+7) puntos de daño perforante más 10 (3d6) puntos de daño por fuego. Si el objetivo es una criatura, esta queda agarrada (escapar CD 17). Hasta que la presa termine, el objetivo está apresado y el remorhaz no puede morder a otro objetivo.

Tragar. El remorhaz hace un ataque de mordisco contra una criatura Mediana o más pequeña a la que le esté haciendo una presa. Si impacta, la criatura recibe el daño del mordisco, el remorhaz se lo traga y la presa termina. Mientras está tragado, el objetivo está cegado y apresado, y tiene cobertura total contra los ataques y otros efectos que haya fuera del remorhaz. Recibe 21 (6d6) puntos de daño por ácido al principio de cada uno de los turnos del remorhaz.

Si el remorhaz recibe 30 puntos de daño o más en un solo turno por parte de la criatura tragada, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 al final de ese turno para no regurgitar a la criatura, la cual cae tumbada en un espacio que se encuentre a 10 pies o menos del remorhaz. Si el remorhaz muere, la criatura tragada ya no está apresada y puede escapar del cadáver usando 15 pies de movimiento; sale tumbada.

Roc

Monstruosidad Gargantuesca, no alineada

Titánica ave rapaz capaz de agarrar con sus patas al más grande de los elefantes y elevarlo sin dificultad hacia los cielos para después dejarlo caer. Tan impresionante como su tamaño y apetito es la velocidad que llega a alcanzar en vuelo, así como los destrozos que ocasiona a quienes se le resisten.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)
Puntos de golpe: 248 (16d20+80)
Velocidad: 20 pies, 120 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
28 (+9)	10 (+0)	20 (+5)	3 (−4)	10 (+0)	9 (−1)

Tiradas de salvación: Des +4, Con +9, Sab +4, Car +3
Habilidades: Percepción +4
Sentidos: Percepción pasiva 14



Idiomas: -
Desafío: 11 (7200 PX)
Vista aguda. El roc tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Acciones
Multiataque. El roc realiza dos ataques: uno con su pico y uno con sus garras.
Pico. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +13 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 27 (4d8+9) puntos de daño perforante.
Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +13 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 23 (4d6+9) puntos de daño cortante y el objetivo queda agarrada (escapar CD 19). Hasta que la presa termine, el objetivo está apresado y el roc no puede usar sus garras contra otro objetivo.

Sagas

Las sagas son aquello que solemos asociar en la cultura popular con una bruja, si bien se trata de una variedad de fatas muy peligrosa y que usa su apariencia de anciana para causar compasión o desagrado, según sus intenciones y naturaleza.

Saga cetrina

Fata Mediana, neutral maligna

Una vil hada antropófaga que recuerda a una anciana de aspecto repugnante, pelo y piel verdes. Recorre las regiones pantanosas que rodean su guarida engañando a los mortales con un disfraz de muchacha indefensa o proyectando falsas peticiones de auxilio que conduzcan a las almas puras a sus emboscadas.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 82 (11d8+33)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Habilidades: Arcanos +3, Engañar +4, Percepción +4, Sigilo +3
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 14
Idiomas: Común, dragón, silvano
Desafío: 3 (700 PX)
Anfibio. La saga puede respirar aire y agua.
Lanzamiento de conjuros innato. La característica de la saga para lanzar conjuros innatos es Carisma (salvación de conjuro CD 12). Puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:
A voluntad: Luces danzantes, Ilusión menor, Burla cruel
Imitar. La saga puede imitar los sonidos animales y las voces humanas. Una criatura que escuche estos sonidos puede saber que es una imitación si supera una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 14.

Acciones
Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8+4) puntos de daño cortante.
Apariencia ilusoria. La saga se cubre a sí misma y todo lo que lleva y transporta con una ilusión mágica que hace que parezca otra criatura humanoide de su tamaño. La ilusión termina si la saga realiza una acción adicional para terminarla o si muere.

Los cambios que genera este efecto no aguantan una inspección física. Por ejemplo, podría parecer que la saga tiene una piel suave, pero, si alguien la tocara, sentiría su carne rugosa. En cualquier otro caso, la criatura debe realizar una acción para inspeccionar visualmente la ilusión y superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20 para discernir que la saga está disfrazada.

Paso invisible. La saga se vuelve invisible mágicamente hasta que ataca, lanza un conjuro o pierde la concentración (como si fuera un conjuro). Mientras es invisible, no deja evidencias físicas de su paso, así que solo se puede rastrear con magia. El equipo que lleve puesto o que transporte se vuelve invisible con ella.

Saga marina

Fata Mediana, caótica maligna

Fata espantosa de aspecto anfibio y decrépito, recubierta de algas y restos marinos. La saga marina odia con toda la intensidad de su negra alma a las personas bellas, a las que intentará destruir engañándolas y, finalmente, empleando la fuerza.

Clase de Armadura: 14 (armadura natural)
Puntos de golpe: 52 (7d8+21)
Velocidad: 30 pies, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11
Idiomas: Aquano, común, gigante
Desafío: 2 (450 PX)
Anfibio. La saga puede respirar aire y agua.
Apariencia horrenda. Cualquier humanoide que empiece su turno a 30 pies o menos de la saga y que pueda ver su verdadera apariencia debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 11. Si falla, queda asustado durante 1 minuto. Puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos (tiene desventaja si la saga está en su línea de visión); si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la apariencia horrenda de la saga durante las siguientes 24 horas.

A menos que el objetivo esté sorprendido o la revelación de la verdadera forma de la saga sea repentina, el objetivo puede apartar la mirada para evitar hacer la tirada de salvación inicial, pero hasta el principio de su siguiente turno tendrá desventaja en las tiradas de ataque que haga contra la saga.

Acciones
Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (2d6+3) puntos de daño cortante.
Mirada aterradora. La saga fija su mirada en una criatura asustada que pueda ver a 30 pies o menos de ella. Si el objetivo puede verla, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 11 contra su magia para evitar que sus puntos de golpe se reduzcan a 0.
Apariencia ilusoria. La saga se cubre a sí misma y todo lo que lleva y transporta con una ilusión mágica que hace que parezca otra criatura humanoide de su mismo tamaño. La ilusión termina si la saga realiza una acción adicional para terminarla o si muere.

Los cambios que genera este efecto no aguantan una inspección física. Por ejemplo, podría parecer que la saga tiene una piel suave, pero, si alguien la tocara, sentiría su carne rugosa. En cualquier otro caso, la criatura debe realizar una acción para inspeccionar visualmente la ilusión y superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 16 para discernir que la saga está disfrazada.

Saga nocturna

Infernal Mediano, neutral maligno

Esta infernal criatura tiene el aspecto de una feísima anciana con cuernos y largas garras, que perfora su piel azul con

abalorios y que al sonreír luce orgullosa dientes amarillos, afilados e irregulares. La saga nocturna abandona su plano de origen a voluntad para cazar almas y es capaz de perseguir a sus presas hasta en los mundos de sus sueños.

Clase de Armadura: 17 (armadura natural)
Puntos de golpe: 112 (15d8+45)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Habilidades: Engañar +7, Perspicacia +6, Percepción +6, Sigilo +6
Resistencias al daño: Frío, fuego; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no se hagan con plata
Inmunidades a estados: Hechizado
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 16
Idiomas: Abismal, común, infernal, primordial
Desafío: 5 (1800 PX)

Lanzamiento de conjuros innato. La característica de la saga para lanzar conjuros innatos es Carisma (salvación de conjuro CD 14, +6 al ataque con ataques de conjuro). Puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: Detectar magia, Proyectil mágico
2/día cada uno: Desplazamiento de plano (solo a sí misma), Rayo de debilitamiento, Dormir

Resistencia mágica. La saga tiene ventaja en las tiradas de salvación que se hagan contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Garras (solo en forma de saga). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8+4) puntos de daño cortante.

Cambiar de forma. La saga se transforma mágicamente en un humanoide femenino Pequeño o Mediano, o vuelve a su forma verdadera. Sus estadísticas son las mismas en todas las formas. El equipo que lleve puesto o que transporte no se transforma. Vuelve a su forma original si muere.

Etereidad. La saga entra mágicamente en el Plano Etéreo desde el Plano Material o viceversa. Para hacerlo, la saga debe poseer una piedra corazón.

Acoso onírico (1/día). Si está en el Plano Etéreo, la saga puede tocar mágicamente a un humanoide dormido en el Plano Material (este contacto se puede evitar con el conjuro *Protección contra el mal y el bien* que se haya lanzado sobre el objetivo, al igual que con *Círculo mágico*). Mientras el contacto persista, le objetivo tiene visiones espantosas. Si estas visiones duran al menos 1 hora, el objetivo no consigue ningún beneficio de su descanso y su máximo de puntos de golpe se reduce en 5 (1d10). Si este efecto reduce el máximo de puntos de golpe del objetivo a 0, el objetivo muere y, si el objetivo era maligno, su alma queda atrapada en la bolsa de almas de la saga. La reducción del máximo de puntos de golpe del objetivo permanece hasta que se elimina mediante el conjuro *Restablecimiento mayor* o una magia similar.

Sajuaguín

Humanoide Mediano (sajuaguín), legal maligno

Un malvado humanoide marino dotado de agallas, escamas, cola, dientes de tiburón y miembros palmeados. Su especie tiraniza regiones enteras del ancho mar luchando en armonía con los tiburones y detesta al resto de especies sintientes que habitan los océanos y sus costas.

Clase de Armadura: 12 (armadura natural)
Puntos de golpe: 22 (4d8+4)
Velocidad: 30 pies, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (−1)

Habilidades: Percepción +5
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 15
Idiomas: Sajuaguín
Desafío: 1/2 (100 PX)

Frenesí sangriento. El sajuaguín tiene ventaja en las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo que haga contra una criatura que no tenga todos sus puntos de golpe.

Anfibio limitado. El sajuaguín puede respirar aire y agua, pero necesita sumergirse al menos una vez cada 4 horas para evitar ahogarse.

Hablar con los tiburones. El sajuaguín puede dar órdenes mágicamente a cualquier tiburón que se encuentre a 120 pies o menos de él usando una telepatía limitada.

Acciones

Multiataque. El sajuaguín hace dos ataques cuerpo a cuerpo: uno con su mordisco y uno con sus garras o lanza.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d4+1) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d4+1) puntos de daño cortante.

Lanza. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +3 al ataque, alcance 5 pies o distancia 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6+1) puntos de daño perforante, o 5 (1d8+1) puntos de daño perforante si se usa con dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

Salamandra

Elemental Grande, neutral maligno

Gran elemental humanoide compuesto por lava y brasas que de cintura para abajo tiene un cuerpo serpentiforme. La salamandra es un ser egoísta que encuentra placer en atormentar a los demás seres vivos con sus llamas y larga lanza. Se las suele invocar como mercenarios, aunque se conocen casos de salamandras que destacan como herreros y orfebres, y para tal fin se las trae a este mundo.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)
Puntos de golpe: 90 (12d10+24)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Vulnerabilidades al daño: Frío
Resistencias al daño: Contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades al daño: Fuego
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: Ígneo
Desafío: 5 (1800 PX)

Cuerpo caliente. Una criatura que toque a la salamandra o la impacte con un ataque cuerpo a cuerpo mientras está a 5 pies o menos de ella recibe 7 (2d6) puntos de daño por fuego.

Armas calientes. Cualquier arma cuerpo a cuerpo de metal que empuñe la salamandra inflige 3 (1d6) puntos de daño por fuego adicional en el impacto (incluido en el ataque).

Acciones
Multiataque. La salamandra realiza dos ataques: uno con su lanza y uno con su cola.
Lanza. *Ataque de arma cuerpo acuerpo o a distancia:* +7 al ataque, alcance 5 pies o distancia 20/60, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño perforante o 13 (2d8+4) puntos de daño perforante si se usa con dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo, más 3 (1d6) puntos de daño por fuego.
Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño contundente más 7 (2d6) puntos de daño por fuego y el objetivo queda agarrada (escapar CD 14). Hasta que la presa termine, el objetivo está apresado. La salamandra puede golpearlo automáticamente con su cola, pero no puede realizar ataques de cola contra otros objetivos.

Sátiro

Fata Mediana, caótica neutral

Caótica fata con cuerpo de varón pero patas y cuernos de carnero, famosa por su carácter festivo y seductor, afición al licor y talento musical. Suelen medrar en los bosques más profundos, donde celebran jaranas legendarias.

Clase de Armadura: 14 (armadura de cuero)
Puntos de golpe: 31 (7d8)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Habilidades: Percepción +2, Interpretación +6, Sigilo +5
Sentidos: Percepción pasiva 12
Idiomas: Común, élfico, silvano
Desafío: 1/2 (100 PX)

Resistencia mágica. El sátiro tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones
Embestida. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (2d4+1) puntos de daño contundente.
Espada corta. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño perforante.
Arco corto. *Ataque de arma a distancia:* +5 al ataque, distancia 80/320 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño perforante.

Semidragón (plantilla)

En ocasiones los dragones toman forma humanoide para unirse con alguna criatura mortal, de cuya unión surge un retoño de características dracónicas, tanto físicas como mentales, y humanoides.

Se puede convertir a una bestia, un humanoide, un gigante o una monstruosidad en un semidragón modificándole las siguientes estadísticas:

Desafío. Para evitar calcular el valor de desafío de la criatura, aplica la plantilla solo a criaturas que cumplan el requisito opcional que se indica en la tabla del arma de aliento, a continuación. También puedes calcular el valor después de aplicar la plantilla.
Sentidos. El semidragón tiene vista ciega con un radio de 10 pies y visión en la oscuridad con un radio de 60 pies.
Resistencias. El semidragón tiene resistencia a un tipo de daño de acuerdo a su color.

Color	Resistencia al daño
Negro o cobre	Ácido
Azul o bronce	Relámpago
Oropel, oro o rojo	Fuego
Verde	Veneno
Plata o blanco	Frío

Idiomas. El semidragón habla dragón además de cualquier otra lengua que conozca.
Nueva acción: arma de aliento. El semidragón tiene el arma de aliento de su mitad dragón. Su tamaño determina cómo funciona esta acción.

Tamaño	Arma de aliento	Requisito opcional
Grande o más pequeño	Como una sierpe	Desafío 2 o mayor
Enorme	Como un dragón joven	Desafío 7 o mayor
Gargantuesco	Como un dragón adulto	Desafío 8 o mayor

Semidragón rojo veterano

Humanoide Mediano (humano), ningún alineamiento

Clase de Armadura: 18 (placas)
Puntos de golpe: 65 (10d8+20)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Habilidades: Atletismo +5, Percepción +2
Inmunidades al daño: Fuego
Sentidos: Vista ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: Común, dragón
Desafío: 5 (1800 PX)

Acciones
Multiataque. El veterano realiza dos ataques de espada larga. Si empuña una espada corta, también puede hacer un ataque de espada corta.
Espada larga. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8+3) puntos de daño cortante o 8 (1d10+3) puntos de daño cortante si se usa con las dos manos.
Espada corta. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño perforante.
Ballesta pesada. *Ataque de arma a distancia:* +3 al ataque, distancia 100/400 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d10+1) puntos de daño perforante.
Aliento de fuego (recarga 5-6). El veterano exhala fuego en un cono de 15 pies. Toda criatura que se encuentre en esa línea debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15; si falla, recibe 24 (7d6) puntos de daño por fuego y, si tiene éxito, la mitad.

Sirénido

Humanoide Mediano (sirénido), neutral

Humanoide acuático similar a un humano o un elfo de piel azulada y cola de pez en lugar de piernas. Aunque está totalmente adaptado al entorno marino, es capaz de respirar fuera del agua.

Clase de Armadura: 11
Puntos de golpe: 11 (2d8+2)
Velocidad: 10 pies, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Habilidades: Percepción +2
Sentidos: Percepción pasiva 12
Idiomas: Aquano, común
Desafío: 1/8 (25 PX)

Anfibio. El sirénido puede respirar aire y agua.

Acciones

Lanza. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +2 al ataque, alcance 5 pies o distancia 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d6) puntos de daño perforante o 4 (1d8) puntos de daño perforante si se usa con dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Sirenio

Monstruosidad Grande, caótica maligna

Monstruosa perversión del sirénido fruto de una maldición. Sus rasgos son bestiales y más propios de un depredador marino que de un humano. El sirenio es una amenaza malvada que caza a otros seres inteligentes aprovechando su fuerza natural y el alcance de su arpón.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)
Puntos de golpe: 45 (6d10+12)
Velocidad: 10 pies, 40 pies nadando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	8 (−1)	10 (+0)	9 (−1)

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: Abismal, aquano
Desafío: 2 (450 PX)

Anfibio. El sirenio puede respirar aire y agua.

Acciones

Multiataque. El sirenio puede realizar dos ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras o su arpón.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d8+4) puntos de daño perforante.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (2d4+4) puntos de daño cortante.

Arpón. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +6 al ataque, alcance 5 pies o distancia 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Enorme o más pequeña, debe superar un enfrentamiento de Fuerza contra el sirenio para no ser empujado 20 pies hacia el sirenio.

Sombra

No muerto Mediano, caótico maligno

Un malvado no muerto similar a una sombra humanoide que es capaz de consumir la fuerza de los vivos. Quienes mueran consumidos por una sombra volverán de la tumba como una de estas criaturas.

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 16 (3d8+3)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (−2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (−2)	10 (+0)	8 (−1)

Habilidades: Sigilo +4 (+6 en luz tenue u oscuridad)
Vulnerabilidades al daño: Radiante
Resistencias al daño: Ácido, frío, fuego, relámpago, trueno; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades al daño: Necrótico, veneno
Inmunidades a estados: Agotamiento, asustado, agarrado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, apresado
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 1/2 (100 PX)

Amorfo. La sombra puede moverse por un espacio de hasta 1 pulgada de ancho sin apretujarse.

Sigilo sombrío. Mientras se encuentra en luz tenue u oscuridad, la sombra puede esconderse como acción adicional.

Debilidad a la luz del sol. Mientras se encuentra expuesta a luz del sol, la sombra tiene desventaja en las tiradas de ataque, pruebas de característica y tiradas de salvación.

Acciones

Drenar fuerza. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 9 (2d6+2) puntos de daño necrótico y la puntuación de Fuerza del objetivo se reduce en 1d4. Si llega a 0, el objetivo muere. Si no, la reducción dura hasta que el objetivo termine un descanso prolongado o breve.

Si un humanoide no maligno muere a causa de este ataque, una nueva sombra surge del cadáver 1d4 horas después.

Súcubo/íncubo

Infernal Mediano (cambiaformas), neutral maligno

Estos seductores infernales toman el aspecto de jóvenes humanoides dotados de alas y otros rasgos blasfemos que, sin embargo, no reducen su atractivo. Las súcubos y los íncubos viven para arrastrar a los mortales a las simas de la decadencia mediante irresistibles promesas, oscuros favores y placeres prohibidos. Pero hay que tener cuidado, pues el contacto carnal con un infernal de este tipo drena tanto el alma como el cuerpo, y los incautos pueden llegar a morir consumidos por ellos.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)
Puntos de golpe: 66 (12d8+12)
Velocidad: 30 pies, 60 pies volando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (−1)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)

Habilidades: Engañar +9, Perspicacia +5, Percepción +5, Persuasión +9, Sigilo +7
Resistencias al daño: Frío, fuego, relámpago, veneno; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 15
Idiomas: Abismal, común, infernal, telepatía 60 pies
Desafío: 4 (1100 PX)

Vínculo telepático. El infernal ignora la restricción de alcance de su telepatía cuando se comunica con una criatura que

ha hechizado. Ni siquiera es necesario que estén en el mismo plano de existencia.

Cambiaformas. El infernal puede usar su acción para convertirse en un humanoide Pequeño o Mediano, o para volver a su forma verdadera. Sin alas, el infernal pierde su velocidad volando. Sus estadísticas, aparte del tamaño y la velocidad, son iguales en todas las formas. El equipo que lleve puesto o que transporte no se transforma. Vuelve a su forma original si muere.

Acciones

Garra (solo en forma infernal). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño cortante.

Hechizar. Un humanoide que el infernal pueda ver a 30 pies o menos de él debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 para no quedar hechizado mágicamente durante 1 día. El objetivo hechizado obedece cualquier orden verbal o telepática del infernal. Si sufre daño o recibe una orden suicida, puede repetir la tirada de salvación; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, el objetivo se vuelve inmune al hechizo de este infernal durante las siguientes 24 horas.

El infernal solo puede tener un objetivo hechizado a la vez. Si hechiza a otro, el efecto termina sobre el objetivo anterior.

Beso drenante. El infernal besa a una criatura hechizada por él o a una criatura voluntaria. El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15 contra esta magia; si falla, recibe 32 (5d10+5) puntos de daño psíquico y, si tiene éxito, la mitad. El máximo de puntos de golpe del objetivo se reduce una cantidad igual al daño recibido. Esta reducción dura hasta que el objetivo termine un descanso prolongado. El objetivo muere si este efecto reduce su máximo de puntos de golpe a 0.

Etereidad. El infernal entra en el Plano Etéreo desde el Plano Material o viceversa.

Tarasca

Monstruosidad Gargantuesca (titán), no alineada

La tarasca es una monstruosidad bípeda que desplaza su masa acorazada con pesadez, mientras sus largos brazos acabados en garras barren la tierra buscando alimento que introducir en su profunda boca. El cuerpo de este monstruo legendario está protegido por un caparazón blindado que resiste tanto los proyectiles mágicos como los ordinarios, y, aun si es herida por alguna fuerza extraña, la tarasca es capaz de regenerar todo el daño con rapidez. Por fortuna, en el mundo solo existe una sola de estas criaturas.

Clase de Armadura: 25 (armadura natural)
Puntos de golpe: 676 (33d20+330)
Velocidad: 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
30 (+10)	11 (+0)	30 (+10)	3 (−4)	11 (+0)	11 (+0)

Tiradas de salvación: Int +5, Sab +9, Car +9
Inmunidades al daño: Fuego, veneno; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades a estados: Hechizado, asustado, paralizado, envenenado
Sentidos: Vista ciega 120 pies, Percepción pasiva 10
Idiomas: -
Desafío: 30 (155 000 PX)

Resistencia legendaria (3/día). Si la tarasca falla una tirada de salvación, puede decidir tener éxito en su lugar.

Resistencia mágica. La tarasca tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Caparazón reflectante. Si la tarasca es el objetivo del conjuro *Proyectil mágico,* un conjuro de línea o un conjuro que requiera realizar una tirada de ataque a distancia, tira 1d6. De 1 a 5, la tarasca no resulta afectada. Con un 6, la tarasca no es afectada y el efecto se refleja al lanzador como si lo lanzara ella, con lo que el lanzador se convierte en el objetivo.

Monstruo de asedio. La tarasca inflige el doble de daño a objetos y estructuras.

Acciones

Multiataque. La tarasca puede usar su presencia pavorosa. Luego realiza cinco ataques: uno con su mordisco, dos con sus garras, uno con sus cuernos y otro con su cola. Puede usar *Tragar* en lugar de su mordisco.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +19 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 36 (4d12+10) puntos de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, queda agarrada (escapar CD 20). Hasta que la presa termine, el objetivo está apresado y la tarasca no puede morder a otro objetivo.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +19 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 28 (4d8+10) puntos de daño cortante.

Cuernos. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +19 al ataque, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 32 (4d10+10) puntos de daño perforante.

Cola. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +19 al ataque, alcance 20 pies, un objetivo. *Impacto:* 24 (4d6+10) puntos de daño contundente. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 20 para no quedar tumbado.

Presencia pavorosa. Toda criatura que elija la tarasca, que se encuentre a 120 pies o menos de ella y que sea consciente de su presencia debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 para no quedar asustada durante 1 minuto. Puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, la criatura se vuelve inmune a la presencia pavorosa de la tarasca durante las siguientes 24 horas.

Tragar. La tarasca hace un ataque de mordisco contra una criatura Mediana o más pequeña a la que le esté haciendo una presa. Si el ataque impacta, la criatura recibe el daño del mordisco, la tarasca se lo traga y la presa termina. Mientras está tragado, el objetivo está cegado y apresado y tiene cobertura total contra los ataques y otros efectos que haya fuera de la tarasca. Recibe 56 (16d6) puntos de daño por ácido al principio de cada uno de los turnos de la tarasca.

Si la tarasca recibe 60 puntos de daño o más en un solo turno por parte de la criatura tragada, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 20 al final de ese turno para no regurgitar a la criatura, la cual cae tumbada en un espacio que se encuentre a 10 pies o menos de la tarasca. Si la tarasca muere, la criatura tragada ya no está apresada y puede escapar del cadáver usando 30 pies de movimiento; sale tumbada.

Acciones legendarias

La tarasca puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Ataque. La tarasca hace un ataque de garra o de cola.

Moverse. La tarasca se mueve hasta la mitad de su velocidad.

Masticar (cuesta 2 acciones). La tarasca realiza un ataque de mordisco y usa *Tragar.*

Trácnido

Monstruosidad Mediana, neutral maligna

Un cruce inmundo entre una abotargada araña y un hombre de largos miembros rematados por garras, con una cabeza similar a la de un arácnido de cuyos colmillos gotea veneno. El trácnico es un depredador inteligente, capaz de tejer a toda velocidad redes pegajosas y que se regodea en voz alta cuando una presa cae en su trampa.

Clase de Armadura: 13 (armadura natural)
Puntos de golpe: 44 (8d8+8)
Velocidad: 30 pies, 30 pies escalando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	7 (−2)	12 (+1)	8 (−1)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4, Supervivencia +3
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13
Idiomas: -
Desafío: 2 (450 PX)

Escalada de araña. El trácnido puede escalar por superficies difíciles, incluso por el techo, sin necesidad de hacer una prueba de característica.

Sentir la telaraña. Mientras esté en contacto con una telaraña, el trácnido sabe la localización exacta de otra criatura que está en contacto con la misma telaraña.

Caminar por la telaraña. El trácnido ignora las restricciones de movimiento causadas por las telarañas.

Acciones

Multiataque. El trácnido realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con sus garras.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño perforante más 4 (1d8) puntos de daño por veneno. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 11 para no quedar envenenado durante 1 minuto. Puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d4+2) puntos de daño cortante.

Telaraña (recarga 5-6). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, distancia 30/60 pies, una criatura Grande o más pequeña. *Impacto:* La criatura queda apresada por la telaraña. Como acción, la criatura apresada puede realizar una prueba de Fuerza CD 11 para escapar de la telaraña. El efecto también termina si la telaraña es destruida. La telaraña tiene CA 10, 5 puntos de golpe, vulnerabilidad al daño por fuego e inmunidad al daño contundente, psíquico y por veneno.

Trasgo

Humanoide Pequeño (trasgoide), neutral maligno

Este pequeño y detestable humanoide de piel verde suele acompañar a otros trasgoides en combate, aunque su moral es baja y suelen echarse a correr cuando la situación se complica.



Aunque es un combatiente mediocre, su gran número compensa esa deficiencia.

Clase de Armadura: 15 (armadura de cuero, escudo)
Puntos de golpe: 7 (2d6)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (−1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (−1)	8 (−1)

Habilidades: Sigilo +6
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9
Idiomas: Común, trasgo
Desafío: 1/4 (50 PX)

Huida veloz. El trasgo puede realizar una acción de retirarse o esconderse como acción adicional en cada uno de sus turnos.

Acciones

Cimitarra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño cortante.

Arco corto. *Ataque de arma a distancia:* +4 al ataque, distancia 80/320 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño perforante.

Troll

Gigante Grande, caótico maligno

Un altísimo y delgado ser de aspecto insano, con una cabeza enorme, parodia monstruosa de la un ser humano, y una boca y una nariz desproporcionadamente grandes. Sus largos y desgarbados miembros apenas tienen piel con la que cubrir los huesos, aunque el troll parece lleno de vitalidad, especialmente al golpear con sus garras a quienes osan hacerle frente.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)
Puntos de golpe: 84 (8d10+40)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (−2)	9 (−1)	7 (−2)

Habilidades: Percepción +2
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 12
Idiomas: Gigante
Desafío: 5 (1800 PX)

Olfato agudizado. El troll tiene ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el olfato.

Regeneración. El troll recupera 10 puntos de golpe al principio de su turno. Si el troll recibe daño por ácido o por fuego, este rasgo no funciona al principio del siguiente turno del troll. El troll solo muere si empieza su turno con 0 puntos de golpe y si no se regenera.

Acciones

Multiataque. El troll realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6+4) puntos de daño perforante.



Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño cortante.

Tumulario

No muerto Mediano, neutral maligno

Un malevolente guerrero no muerto que ronda por viejos túmulos y castillos, atacando con odio a quien se acerca a sus dominios. El tumulario detesta a los vivos y solo obtiene placer asesinándolos para luego levantar sus cadáveres como zombis atados a su voluntad.

Clase de Armadura: 14 (cuero endurecido)
Puntos de golpe: 45 (6d8+18)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4
Resistencias al daño: Necrótico; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos que no se hagan con plata
Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Agotamiento, envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13
Idiomas: Los idiomas que conociera en vida
Desafío: 3 (700 PX)

Sensibilidad a la luz del sol. Mientras está expuesto a la luz del sol, el tumulario tiene desventaja en las tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en la vista.

Acciones

Multiataque. El tumulario realiza dos ataques de espada larga o dos ataques de arco largo. Puede usar *Drenar vida* en lugar de hacer uno de los ataques de espada larga.

Drenar vida. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 5 (1d6+2) puntos de daño necrótico. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 para evitar que su máximo de puntos de golpe se reduzca una cantidad igual al daño recibido. Esta reducción dura hasta que el objetivo termine un descanso prolongado. El objetivo muere si este efecto reduce su máximo de puntos de golpe a 0.

Un humanoide asesinado por este ataque se levanta 24 horas después como un zombi bajo el control del tumulario a menos que el humanoide sea devuelto a la vida o su cuerpo se destruya. El tumulario no puede tener más de 12 zombis bajo su control a la vez.

Espada larga. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +4 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño cortante o 7 (1d10+2) puntos de daño cortante si se usa con dos manos.

Arco largo. *Ataque de arma a distancia:* +4 al ataque, distancia 150/600 pies. *Impacto:* 6 (1d8+2) puntos de daño perforante.

Unicornio

Celestial Grande, legal bueno

Celestial con la apariencia de un equino blanco con un bello cuerno en su frente, famoso tanto por su inteligencia y nobleza como por sus poderes mágicos. El unicornio es tremendamente poderoso, un enemigo declarado del mal y protector de los inocentes.

Clase de Armadura: 12
Puntos de golpe: 67 (9d10+18)
Velocidad: 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)

Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Hechizado, paralizado, envenenado



Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13
Idiomas: Celestial, élfico, silvano, telepatía 60 pies
Desafío: 5 (1800 PX)

Carga. Si el unicornio se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y le impacta con un ataque de cuerno en el mismo turno, el objetivo recibe 9 (2d8) puntos de daño perforante adicional. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 15 para no quedar tumbado.

Lanzamiento de conjuros innato. La característica del unicornio para lanzar conjuros innatos es Carisma (salvación de conjuro CD 14). El unicornio puede lanzar los siguientes conjuros de manera innata y sin necesidad de componentes:

A voluntad: Detectar el mal y el bien, Conocimiento druídico, Pasar sin dejar huella

1/día cada uno: Calmar emociones, Disipar el mal y el bien, Enmarañar

Resistencia mágica. El unicornio tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Armas mágicas. Los ataques de arma del unicornio son mágicos.

Acciones

Multiataque. El unicornio realiza dos ataques: uno con sus pezuñas y otro con su cuerno.

Pezuñas. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6+4) puntos de daño contundente.

Cuerno. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 8 (1d8+4) puntos de daño perforante.

Toque curativo (3/día). El unicornio toca a otra criatura con su cuerno. El objetivo recupera mágicamente 11 (2d8+2) puntos de golpe. Además, el toque elimina todas las enfermedades y neutraliza todos los venenos que afecten al objetivo.

Teleportarse (1/día). El unicornio se teleporta mágicamente a sí mismo y hasta a 3 criaturas voluntarias que pueda ver a 5 pies o menos de él, junto con cualquier equipo que lleven puesto o que transporten, hasta un lugar con el que el unicornio esté familiarizado y que se encuentre hasta a 1 milla de distancia.

Acciones legendarias

El unicornio puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Pezuñas. El unicornio realiza un ataque con sus pezuñas.

Escudo brillante (cuesta 2 acciones). El unicornio crea un escudo mágico y brillante alrededor de sí mismo o de otra criatura que pueda ver a 60 pies o menos de él. El objetivo consigue un bonificador de +2 a la CA hasta el final del siguiente turno del unicornio.

Autocuración (cuesta 3 acciones). El unicornio recupera mágicamente 11 (2d8+2) puntos de golpe.

Vampiros

Los vampiros son un icono de los no muertos, unos adversarios muy interesantes en cualquier aventura de toque gótico. En esta categoría incluimos tanto al clásico vampiro como a los engendros vampíricos que este crea.

Vampiro

No muerto Mediano (cambiaformas), legal maligno

El oscuro señor de la noche es un guerrero de blanca piel, largos colmillos, regia apariencia y ojos de mirada lobuna. Se alimenta de sangre y tal es su maldad que el mismo sol lo aborrece tanto que hace que su piel arda, por lo que solo actúa bajo el manto nocturno. Comanda hordas de bestias y alimañas leales y es capaz de levantar como un fiel esbirro a los enemigos con los que haya saciado su sed de sangre.

Clase de Armadura: 16 (armadura natural)
Puntos de golpe: 144 (17d8+68)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Tiradas de salvación: Des +9, Sab +7, Car +9
Habilidades: Percepción +7, Sigilo +9
Resistencias al daño: Necrótico; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Sentidos: Visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 17
Idiomas: Las lenguas que conocía en vida
Desafío: 13 (10 000 PX)

Cambiaformas. Si el vampiro no se encuentra expuesto a la luz del sol o a agua corriente, puede usar su acción para convertirse en un murciélago Diminuto o en una nube de niebla Mediana, o volver a su forma verdadera.

Mientras está en forma de murciélago, el vampiro no puede hablar, su velocidad caminando es de 5 pies y tiene una velocidad volando de 30 pies. Sus estadísticas aparte del tamaño y la velocidad no cambian. El equipo que lleve puesto se transforma con él, pero no el que transporte. Vuelve a su forma original si muere.

Mientras está en forma de niebla, el vampiro no puede realizar ninguna acción, hablar ni manipular objetos. Es ligero, tiene una velocidad volando de 20 pies, puede planear y detenerse en el espacio de criaturas hostiles. Además, si el aire puede pasar a través de un espacio, la niebla puede hacerlo también sin apretujarse, pero no puede pasar a través del agua. Tiene ventaja en las tiradas de salvación de Fuerza, Destreza y Constitución y es inmune al daño no mágico, excepto al daño que recibe de la luz del sol.

Resistencia legendaria (3/día). Si el vampiro falla una tirada de salvación, puede decidir tener éxito en su lugar.

Niebla de escape. Cuando los puntos de golpe del vampiro se reducen a 0 fuera de su lugar de descanso, se transforma en una nube de niebla (como en el rasgo *Cambiaformas*) en lugar de caer inconsciente, siempre y cuando no esté expuesto a la luz del sol o a agua corriente. Si no se puede transformar, se destruye.

Mientras tenga 0 puntos de golpe en forma de niebla, no puede volver a su forma de vampiro, y debe llegar a su lugar de descanso antes de 2 horas para no destruirse. Una vez está en su lugar de descanso, vuelve a su forma de vampiro. Entonces queda paralizado hasta que recupere al menos 1 punto de golpe, cosa que ocurre después de pasar 1 hora en su lugar de descanso con 0 puntos de golpe.

Regeneración. El vampiro recupera 20 puntos de golpe al principio de su turno si tiene al menos 1 punto de golpe y si no está expuesto a luz de sol o a agua corriente. Si recibe daño radiante o daño de agua bendita, este rasgo no funciona al principio de su siguiente turno.

Trepar como una araña. El vampiro puede trepar por superficies difíciles, incluso por el techo, sin necesidad de realizar una prueba de característica.

Debilidades de vampiro. El vampiro tiene las siguientes debilidades:

Prohibición. El vampiro no puede entrar en una residencia sin que sus ocupantes lo inviten.

Herido por agua corriente. El vampiro recibe 20 puntos de daño por ácido si termina su turno en agua corriente.

Estaca en el corazón. Si se le clava un arma perforante de madera en el corazón mientras está incapacitado en su lugar de descanso, el vampiro queda paralizado hasta que se quita la estaca.

Hipersensibilidad a luz del sol. El vampiro recibe 20 puntos de daño radiante cuando empieza su turno en la luz del sol. Mientras está expuesto a la luz del sol, tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de característica.

Acciones

Multiataque (solo en forma de vampiro). El vampiro realiza dos ataques, solo uno de los cuales puede ser un ataque de mordisco.

Golpe desarmado (solo en forma de vampiro). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 8 (1d8+4) puntos de daño contundente. En lugar de infligir daño, el vampiro puede agarrar al objetivo (escapar CD 18).

Mordisco (solo en forma de vampiro o de murciélago). *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +9 al ataque, alcance 5 pies, una criatura voluntaria o una criatura que esté agarrada por el vampiro, incapacitada o apresada. *Impacto:* 7 (1d6+4) puntos de daño perforante más 10 (3d6) puntos de daño necrótico. El máximo de puntos de golpe del objetivo se reduce una cantidad igual a los puntos de daño necrótico recibidos y el vampiro recupera la misma cantidad de puntos de golpe. La reducción dura hasta que el objetivo termine un descanso prolongado. El objetivo muere si el efecto reduce su máximo de puntos de golpe a 0. Un humanoide que muera de este modo y sea enterrado se levantará la siguiente noche como un engendro vampírico bajo el control del vampiro.

Hechizar. El vampiro elige como objetivo a un humanoide que pueda ver a 30 pies o menos de él. Si el objetivo puede ver al vampiro, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 contra su magia para no quedar hechizado por el vampiro. El objetivo hechizado ve al vampiro como un amigo de confianza al que debe hacer caso y proteger. Aunque no se encuentra bajo su control, se toma sus peticiones y acciones de la forma más favorable posible y es un objetivo voluntario para su ataque de mordisco.

Cada vez que el vampiro o los compañeros del vampiro le hacen algo dañino al objetivo, este puede repetir la tirada de salvación; si tiene éxito, el efecto termina. Si no, el efecto dura 24 horas o hasta que el vampiro sea destruido, esté en un plano de existencia diferente al del objetivo o realice una acción adicional para terminar con el efecto.

Hijo de la noche (1/día). Cuando el sol se haya puesto, el vampiro puede convocar mágicamente 2d4 enjambres de murciélagos o ratas o, si está al aire libre, a 3d6 lobos. Las criaturas convocadas llegan en 1d4 rondas, actúan como sus aliados y obedecen sus órdenes. Las bestias permanecen durante 1 hora, hasta que el vampiro muera o hasta que las desconvoque como acción adicional.

Acciones legendarias

El vampiro puede realizar 3 acciones legendarias, solo una a la vez y al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones legendarias gastadas al principio de su turno.

Moverse. El vampiro se mueve hasta su velocidad sin provocar ataques de oportunidad.

Golpe desarmado. El vampiro realiza un golpe desarmado.

Mordisco (cuesta 2 acciones). El vampiro hace un ataque de mordisco.

Engendro vampírico

No muerto Mediano, neutral maligno

Las víctimas del vampiro pueden levantarse como sus esclavos, convertidas en versiones oscuras y retorcidas de las personas que otrora fueran. Obtienen parte de los poderes de su amo, al que sirven con una lealtad inquebrantable.

Clase de Armadura: 15 (armadura natural)
Puntos de golpe: 82 (11d8+33)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Tiradas de salvación: Des +6, Sab +3
Habilidades: Percepción +3, Sigilo +6
Resistencias al daño: Necrótico; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13
Idiomas: Los que conocía en vida
Desafío: 5 (1800 PX)

Regeneración. El engendro vampírico recupera 10 puntos de golpe al principio de su turno si tiene al menos 1 punto de golpe y si no está expuesto a luz de sol o a agua corriente. Si el vampiro recibe daño radiante o daño de agua bendita, este rasgo no funciona al principio de cada uno de sus turnos.

Trepar como una araña. El engendro vampírico puede trepar por superficies difíciles, incluso por el techo, sin necesidad de realizar una prueba de característica.

Debilidades de vampiro. El engendro vampírico tiene las siguientes debilidades:

Prohibición. El engendro vampírico no puede entrar en una residencia sin que sus ocupantes lo inviten.

Herido por agua corriente. El engendro vampírico recibe 20 puntos de daño por ácido si termina su turno en agua corriente.

Estaca en el corazón. El engendro vampírico es destruido si se le clava un arma perforante de madera en el corazón mientras está incapacitado en su lugar de descanso.

Hipersensibilidad a luz del sol. El engendro vampírico recibe 20 puntos de daño radiante cuando empieza su turno en la luz del sol. Mientras está expuesto a la luz del sol, tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de característica.

Acciones

Multiataque. El engendro vampírico realiza dos ataques, solo uno de ellos puede ser un ataque de mordisco.

Garras. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 8 (2d4+3) puntos de daño cortante. En lugar de infligir daño, el engendro vampírico puede agarrar al objetivo (escapar CD 13).

Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, una criatura voluntaria o una criatura que esté agarrada por el engendro vampírico, incapacitada o apresada. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño perforante más 7 (2d6) puntos de daño necrótico. El máximo de puntos de golpe del objetivo se reduce una cantidad igual a los puntos de daño necróticos recibidos y el engendro vampírico recupera puntos de golpe igual a esa cantidad. La reducción dura hasta que el objetivo termine un descanso prolongado. El objetivo muere si el efecto reduce su máximo de puntos de golpe a 0.

Xorn

Elemental Mediano, neutral

Un pétreo elemental con forma de barril, dotado de tres brazos y una boca llena de dientes en la parte superior de su cuerpo. Siente atracción por el oro, la plata y las gemas, puesto que componen la base de su dieta.

Clase de Armadura: 19 (armadura natural)
Puntos de golpe: 73 (7d8+42)
Velocidad: 20 pies, 20 pies excavando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	22 (+6)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +3
Resistencias al daño: Perforante y cortante de ataques no mágicos que no sean con adamantina
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Sentido de la vibración 60 pies, Percepción pasiva 16 pies
Idiomas: Terrano
Desafío: 5 (1800 PX)

Atravesar la tierra. El xorn puede excavar a través de la piedra o tierra virgen no mágica sin alterarla.
Camuflarse en piedra. El xorn tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) que haga para esconderse en terreno rocoso.
Sentir tesoro. El xorn puede localizar mediante el olfato metales y piedras preciosas, como monedas y gemas, que haya a menos de 60 pies de él.

Acciones

Multiataque. El xorn realiza tres ataques de garras y un ataque de mordisco.
Garra. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6+3) puntos de daño cortante.
Mordisco. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (3d6+3) puntos de daño perforante.

Zombis

Los zombis son cadáveres animados cuya carne está en proceso de descomposición. Su inteligencia es muy rudimentaria, más semejante a la de un animal que a la de una persona.

Zombi

No muerto Mediano, neutral maligno

Un cadáver reciente animado por energías nigrománticas que lo espolean para que ataque a los vivos. Este monstruo es estúpido y lento, aunque increíblemente resistente.

Clase de Armadura: 8
Puntos de golpe: 22 (3d8+9)
Velocidad: 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	6 (−2)	16 (+3)	3 (−4)	6 (−2)	5 (−3)

Tiradas de salvación: Sab +0
Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8
Idiomas: Entiende los idiomas que conocía en vida, pero no puede hablar
Desafío: 1/4 (50 PX)

Fortaleza de no muerto. Si el daño hace que los puntos de golpe del zombi se reduzcan a 0, este debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 5 más el daño recibido, a menos que el daño sea radiante o de un golpe crítico. Si tiene éxito, los puntos de golpe del zombi se reducen a 1.

Acciones

Golpetazo. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +3 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d6+1) puntos de daño perforante.

Ogro zombi

No muerto Grande, neutral maligno

El cadáver descompuesto de un ogro muerto hace no demasiado, que se mueve estúpidamente mientras balancea su lucero del alba con una fuerza inusitada.

Clase de Armadura: 8
Puntos de golpe: 85 (9d10+36)
Velocidad: 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	6 (−2)	18 (+4)	3 (−4)	6 (−2)	5 (−3)

Tiradas de salvación: Sab +0
Inmunidades al daño: Veneno
Inmunidades a estados: Envenenado
Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8
Idiomas: Entiende común y gigante, pero no puede hablar
Desafío: 2 (450 PX)

Fortaleza de no muerto. Si el daño hace que los puntos de golpe del ogro zombi se reduzcan a 0, este debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 5 más el daño recibido, a menos que el daño sea radiante o de un golpe crítico. Si tiene éxito, los puntos de golpe del ogro zombi se reducen a 1.

Acciones

Lucero del alba. *Ataque de arma cuerpo a cuerpo:* +6 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8+4) puntos de daño contundente.







Capítulo Nueve
Aventuras

Si este es vuestro primer juego de rol, es buena idea que la primera partida que juguéis sea una completamente preparada, como es el caso de **La Espada Enlutada.** Incluso si no es vuestro primer juego de rol, puede ser de utilidad jugarla en primer lugar tanto para coger soltura con el sistema de juego como para que el director de juego tenga algunas ideas sobre cómo estructurar sus propias aventuras de **El Resurgir del Dragón.**

Con este uso en mente, la presente aventura está pensada para jugarse en una única sesión de unas cuatro o cinco horas. Si disponéis de menos tiempo para jugar, os recomendamos dividir la trama en dos o tres sesiones más breves (de una hora y media o dos horas). Si son dos sesiones, lo mejor es detener la primera sesión cuando los personajes jugadores se internen en Vajra (acto 3), mientras que, si se divide en tres, un acto por sesión es una división adecuada.

En cuanto a la dificultad, los retos (especialmente los adversarios) se han diseñado para un grupo de cuatro personajes jugadores. Si queréis jugar de inmediato, podéis usar los personajes pregenerados que se incluyen en la página 125. Si sois cinco jugadores inexpertos (además del director de juego), puede jugarse tal cual, pero si sois más o ya conocéis otros juegos de rol similares a este, puede ser buena idea incrementar ligeramente el desafío: en cada evento de grupo supón que hay un personaje no jugador o monstruo más por cada personaje jugador extra (por ejemplo, en el encuentro con los cuatro miembros del gremio de ladrones, cámbialos a cinco), mientras que en los encuentros singulares puede ser suficiente con dar un dado de golpe más para que el adversario aguante mejor el combate. Sé cuidadoso con estos cambios, porque durante la partida puedes darte cuenta de que algún combate ha quedado desequilibrado. Si este es el caso, no dudes en hacer algún apaño, como reducir ligeramente los puntos de golpe. Si te interesa hacer un ajuste más meticuloso, consulta el capítulo 7.

Hemos intentado aplicar una dificultad creciente: al principio solo deberás preocuparte por narrar a los jugadores lo que ocurre alrededor de sus personajes y familiarizarte con el sistema de tiradas. Después introducimos progresivamente algunas reglas más complejas, como combates, trampas, iluminación, etcétera, ofreciéndote un buen vistazo al sistema de juego, pero paso a paso. Si tienes dudas en alguna escena, no temas pedir un pequeño receso en la partida para repasar alguna regla, pero mejor si no es durante un momento especialmente tenso, o tus jugadores estarán tan ansiosos por saber qué pasa a continuación que no podrán evitar meterte prisa.

Por último, nos gustaría destacar que, aunque la aventura transcurre en el escenario de campaña de Voldor, es fácilmente adaptable a otras ambientaciones si prefieres desarrollarla en tu propio mundo de fantasía.

Sinopsis

Los personajes jugadores se encuentran en Nakuro, la capital del Imperio Mida, buscando trabajo o sencillamente esperando la llamada de la aventura. Un caótico encuentro con un enigmático joven los pone tras la pista de un arma conocida como «la Espada Enlutada» y a la guardia de la ciudad tras ellos. Sus pasos los acabarán conduciendo al gremio de ladrones de la ciudad, donde deberán enfrentarse a un dungeon… que les garantizará un pasaje solo de ida a Vajra. Encerrados en una tumba antigua con una criatura ancestral, los personajes jugadores tendrán que demostrar ser merecedores de empuñar la Espada Enlutada, lo que desvelará una verdad oculta de los Peregrinos.

En este capítulo descubrirás…

- Cómo es una aventura completamente desarrollada.
- Ideas de aventuras que puedes desarrollar por tu cuenta.

Acto 1: Un ajetreado día en el Mercado de las Especias

Nakuro es la capital del Imperio Mida, la joya de la civilización de Voldor. Su peculiar mezcla de edificios en el suelo y en los árboles ha evolucionado a lo largo de los años para acoger a cualquier persona, sea cual sea su raza: salvo en el casco histórico de la ciudad, es fácil encontrar pavimentos preparados para centauros, sillas adecuadas para razas pequeñas, etcétera. En definitiva, todo tiene una pátina de civilización y cordialidad, perfecto reflejo de lo que los mida prodigan al resto de civilizaciones de Voldor.

El mercado de Nakuro está a la altura de la ciudad: es un enorme conglomerado de tiendas, entre puestos que llevan allí desde que se fundó la ciudad y los siempre cambiantes puestos itinerantes. La guardia de la ciudad, con sus cotas de malla que refulgen cada vez que un rayo de rol atraviesa los frondosos árboles, se asegura de que nadie perturbe la paz del lugar. Los mida pueden ser un pueblo civilizado, pero justamente por ello son duros con aquellos que quebrantan la ley. Pero muchos viajeros visitan Nakuro sin saber que hay un mercado dentro del mercado. En lo más antiguo de la ciudad existe una calle que conduce a una pequeña plaza circular en cuyo centro se erige uno de los árboles más antiguos. Toda esta parte del mercado, desde la calle hasta la plaza e incluso las ramas del árbol, forma el Mercado de las Especias.

El Mercado de las Especias nació justamente como eso, una pequeña serie de puestos ambulantes que traían pequeñas pero sabrosas mercancías con las que satisfacer el refinado paladar de los hombres mono. Sin embargo, con el paso del tiempo el enfoque se fue difuminando y acabó por convertirse en lo que es hoy: un lugar donde comprar rarezas, esa clase de productos tan valiosos que requieren un gran pago en sal. Dado el valor de las mercancías, el Mercado de las Especias cuenta con su propia guardia al margen de la de la ciudad: un grupo de cuatro centauros encabezados por Rushka, una soldado veterana que ha cambiado una vida errante por la comodidad de la ciudad. Rushka en persona suele pasearse por el mercado y conoce a todos los mercaderes y a los principales clientes por su nombre. Para ser una centauro, se mueve con gracilidad por la zona gracias a que la conoce muy bien. Caras nuevas, sobre todo si no son mida, atraen inmediatamente su atención.

Escena 1: De paseo por el mercado

¿Y qué hacen los personajes jugadores en el Mercado de las Especias? Lo mejor es que sean ellos quienes den la respuesta. En aras de la simplicidad, supondremos que todos ellos son compañeros y, por tanto, se conocen. Una buena excusa puede ser que es la primera vez que están en Nakuro y han decidido dar un paseo, sin saber muy bien dónde están. Sin embargo, si esta es la primera sesión de una campaña, puede darse alguna motivación más profunda que enlazar en futuras aventuras.

Cómo usar una aventura

Como descubrirás, lo que aquí se presenta es una premisa y una serie de escenas que describen el curso de acción más probable, partiendo del hecho de que los jugadores interpretan a personajes que disfrutan de las aventuras y que morderán cualquier anzuelo que los conduzca a emocionantes historias.

Como director de juego, lo mejor que puedes hacer es leer la aventura al completo y después pensar cómo encajan en ella los personajes jugadores. Por ejemplo, si hay un personaje de raza diferente a los mida, ¿qué hace aquí? Quizás el propio jugador pueda dar alguna excusa, como que llegó escoltando una caravana o que sencillamente quería ver mundo. Muchas veces los jugadores son los mejores aliados para darle coherencia al mundo de juego.

Durante la partida es posible que los jugadores no sigan el guion que marcamos aquí. No pasa nada, es lo divertido de un juego de rol. Sin forzarlos, utiliza los recursos a tu alcance para tratar de devolverlos al camino, porque así tú mismo te sentirás más seguro al estar dentro del «raíl» que hemos creado en la historia. Con el tiempo, cuando adquieras más experiencia, te resultará más fácil manejar sus decisiones, incluso aunque parezcan alejarlos. De hecho, es posible que acabes descubriendo que vuestro grupo y tú disfrutáis más improvisando a partir de un escenario definido, siendo los historiales de sus personajes y sus acciones lo que defina la trama. Eso es lo que llamamos partidas tipo «cajón de arena» *(sandbox).*

Sea como fuere, el caso es que los personajes jugadores se encuentran en el Mercado de las Especias. Nada más llegar, uno de los centauros de la guardia de Rushka clavará sus ojos en ellos y empezará a seguirlos de forma nada discreta. Esto conlleva que cualquier tirada de habilidad que quieran hacer los personajes jugadores la realicen con *desventaja* (no es fácil concentrarse cuando tienes a alguien vigilando todos tus movimientos). Por supuesto, pueden intentar *despistarlo (por ejemplo, con las habilidades de Engañar o Sigilo, según su aproximación) enfrentándose a la Percepción +13 de los centauros* (para esta o cualquier otra tirada, utiliza las características del centauro del capítulo 8, página 394). Un enfrentamiento directo con cualquiera de los centauros solamente conseguirá que los otros tres miembros de la guardia aparezcan de inmediato y traten de reducir a los personajes jugadores. Es un curso de acción que seguramente acabe con ellos heridos o muertos, por lo que no está de más dejar caer la fuerza de los centauros cuando los jugadores contemplen esa opción.

Bien vigilados, deja que los personajes jugadores conozcan el Mercado de las Especias. Deléitate describiendo todo tipo de objetos extraños que quizás nunca hayan visto en su vida, como un espejo de viaje, especias extrañas o incluso algún pergamino de conjuro. Si alguno intenta comprar algo, se dará cuenta de que su dinero no vale nada en esta parte del mercado.

Salpica la experiencia con todo lujo de detalles, pero, a la vez, *enfrenta la puntuación pasiva de Sabiduría de los personajes jugadores a una tirada de Sigilo +4* para ver si detectan que entre la gente parece haber alguien que los sigue… y no es uno de los nada sutiles centauros. Si los personajes jugadores quieren identificar a quién los sigue, no lo tendrán fácil: deberán tender una *emboscada (contra la Percepción +5 de su acechador)* o esperar a que este los aborde. Esta última aproximación es la que supondremos en la siguiente escena, pero puede adaptarse fácilmente a la emboscada.

Escena 2: Una petición desesperada

Cuando los personajes jugadores se encuentran en la plaza, oyen un «chis» llamándolos desde un soportal. Si miran hacia allí, verán la delgada mano de un mida que los urge a acercarse. Se encontrarán entre dos puestos ambulantes, en un punto ciego a los ojos del centauro que los vigila, que no puede acercarse hasta allí sin resultar molesto para los comerciantes que pagan su sueldo.

—Gracias por atender mi llamado —dirá el mida, embozado en una capa que le cubre el rostro. Cualquier mida o personaje con un trasfondo relacionado con la nobleza reconocerá que su interlocutor es una persona bien educada. Solamente aquellos que se acerquen más verán su rostro, que es el de un joven que apenas ha dejado atrás la adolescencia y que oculta unos buenos ropajes bajo su túnica raída—. Debéis ayudarme. Soy Keynahari. No tengo mucho tiempo y no puedo hacer esto personalmente. Tomad —dice mientras saca de su túnica una pesada pirámide de metal y se la ofrece al personaje más cercano—. Debéis buscar a Owyylian y darle esto. Él os llevará hasta la Espada Enlutada… —Mirará entonces tras los personajes jugadores y se alarmará—: ¡Por El Peregrino! No sé cómo, pero me han encontrado… Owyylian, por favor, ¡la vida de todo mi pueblo depende de esa espada!

A espaldas de los personajes jugadores se encuentra la guardia de la ciudad, acompañada por Rushka y el centauro que los seguía por el mercado. *Compara el Sigilo de los guardias con la Percepción de cada uno de los personajes jugadores* para determinar si están sorprendidos. Después, pregúntales a cada uno qué quieren hacer: tanto los guardias mida como los centauros se dirigen hacia ellos con las armas y al grito de: «¡Deteneos, ladrones!»; si la opción que están pensando es quedarse a dar explicaciones, queda claro que no es una buena idea. Si alguno echa un vistazo atrás, entre los guardias que se abalanzan sobre ellos verá cómo Keynahari está siendo detenido.

Escena 3: La huida

¡Es el momento de la acción! Pide a los jugadores que tiren iniciativa y tira tú por los guardias, tanto mida como centauros. Los centauros saldrán en persecución del noble que entregó la pirámide a los personajes jugadores, que se ha aupado de un salto a los árboles, dejando a los personajes jugadores ante los guardias de la ciudad.

En esta escena los personajes jugadores tienen dos opciones principales: correr o luchar. Si corren, estaremos ante *tiradas enfrentadas de Atletismo* (tiradas como grupo, salvo que decidan correr cada uno por su cuenta), mientras que si luchan se enfrentarán a un *combate.* Deja que sean ellos quienes decidan qué es lo que prefieren hacer, pero teniendo siempre en mente el objetivo: que escapen del Mercado de las Especias para examinar con más detalle la pirámide que les ha sido entregada.

No podemos menos que animarte a que utilices el Mercado de las Especias como si fuera un personaje más de esta escena: despliega toda tu imaginación para acompañar las acciones de los personajes jugadores y sus adversarios, desde las exóticas

frutas cayendo al suelo y haciendo que un personaje tropiece como forma de interpretar un fallo hasta unos clientes que chillan al ver a los personajes jugadores y alertan así a los guardias. El objetivo es conseguir una escena divertida que ponga a los jugadores en tensión. Ya habrá tiempo para relajarse después. No dudes en dar inspiración a aquellos jugadores que también saquen partido al escenario.

Y con los personajes jugadores huyendo del mercado y la promesa de los guardias de atraparlos vivos o muertos cerramos este primer acto de la historia.

Adversarios del acto 1

Guardias centauros del Mercado de las Especias

Hay un máximo de cuatro más su líder, Rushka. Para los rasgos de juego utiliza los centauros del capítulo 8 (página 394). Ten en cuenta que incluso uno solo es un adversario formidable para los personajes jugadores (su valor de desafío es 2), así que su función en la escena es meterles miedo más que buscar un enfrentamiento con ellos. Siempre que puedas, utiliza los guardias de Nakuro en su lugar.

Guardias de Nakuro

Hay ocho guardias mida. Para los rasgos de juego utiliza los del guardia, página 366.

Acto 2: Acertijos en el gremio de ladrones

Sin saber muy bien por qué, los personajes jugadores han tenido que salir corriendo del mercado. La persona con la que hablaron, ese tal Keynahari, parecía genuinamente angustiada, algo que merece por lo menos alguna explicación. Incluso los más pragmáticos pueden estar interesados en investigar el asunto, ya que como mínimo pueden tratar de pedir al tal Owyylian una recompensa por la pirámide que les fue entregada. Si tienen buen corazón, la sola perspectiva de una injusticia quizás sea suficiente para motivarlos. En este acto, más extenso que el anterior, los personajes jugadores tendrán la ocasión de obtener más información sobre lo que están sucediendo y se enfrentarán a un misterioso laberinto en el gremio de ladrones de la ciudad.

Escena 1: En busca de Owyylian

Prácticamente cualquier grupo de personajes jugadores empezará sus pesquisas por Owyylian o por el artefacto que les fue entregado. En esta escena cubriremos ambas opciones. Tanto una como otra requiere una serie de tiradas de habilidad que conducirán en una misma dirección: el gremio de ladrones de la ciudad. Si crees que es necesario, incentiva con inspiración a los jugadores que hagan avanzar la historia buscando activamente información sobre el tal Owyylian o sobre la pirámide.

¿Quién es Owyylian?

Owyylian es un nombre mida, por lo que puede haber varios ciudadanos en Nakuro que respondan a ese nombre. Parte de la labor de los personajes jugadores será describirte cómo indagan. Según sus aproximaciones, solicítales la tirada de habilidad apropiada. Estas son, a nuestro juicio, las principales posibilidades:

- Pasear disimuladamente por tabernas, mercado y otros sitios populosos hasta que alguien mencione al tal Owyylian: Sigilo CD 20.
- Buscar a alguien que pueda saber algo del tal Owyylian: Perspicacia CD 15.
- Hablar con alguna persona relevante (por ejemplo, un guardia) para que se vaya de la lengua: Engañar CD 15 o Persuasión CD 15, según la aproximación.
- Si un personaje jugador es nativo de la ciudad o ha viajado a ella con frecuencia: Historia CD 15.

La información que pueden obtener es la que se presenta en el siguiente párrafo, aunque, según cómo estén obteniendo la información, es posible que sea necesario dividirla en varias tiradas. Por ejemplo, es difícil que alguien que acaban de conocer les hable con todo detalle de una persona que bien podría causarle problemas. Lo mejor es que tú, como director de juego, establezcas el ritmo de acuerdo con las acciones de los personajes jugadores, teniendo en cuenta que lo que buscamos aquí es que todo el grupo acabe llegando a las puertas de Importaciones Medhawari.

Owyylian es el nombre de un trabajador de Importaciones Medhawari, negocio que se dedica a traer a la ciudad todo tipo de mercancía. Cualquier investigación sobre la parte legal del negocio hace ver que genera mucho empleo, pero que no es muy lucrativo. Por ejemplo, sus expediciones por el continente son costosas y las importaciones muchas veces son de escaso valor. Pero esto es solo porque se desconoce la parte oculta del negocio: desde hace décadas, Importaciones Medhawari es la cara pública del gremio de ladrones de la ciudad. Hace mucho tiempo se dieron cuenta de que disponer de una empresa fantasma les daba cierta movilidad, y cualquier funcionario de la ciudad ha aprendido a mantenerse alejado de la empresa. Aunque no aparece así en la documentación, el tal Owyylian parece ser quien manda dentro de la empresa. Sin embargo, su mano derecha y, según los rumores, amante, Suojan, es quien da las órdenes. Para continuar con la investigación, lo mejor es acudir a Importaciones Medhawari.

¿Qué es la pirámide?

Análogamente al caso anterior, presentamos algunas formas de analizar la pirámide, así como la información que podrán obtener los personajes jugadores si son hábiles.

Con respecto a los modos de estudiar la pirámide, existen dos vías principales:

- Examinar concienzudamente la pirámide: Investigación CD 15.
- Buscar un perito para que la examine y que sea discreto: Perspicacia CD 20 o Persuasión CD 20, según la aproximación concreta.
- Si hay un bardo o pícaro en el grupo: Historia o Investigación CD 15.

La pirámide, aunque es pesada por estar hecha de hierro, lo es aún más porque contiene algo en su interior, como si estuviera rellena de arena (si algún jugador sugiere que podría ser sal, la especia más valiosa de Voldor, sugiérele que, si así fuera, este objeto valdría muchas, muchísimas piezas de oro). En una de sus caras tiene un agujero por el que cabe la mano de una criatura de tamaño Mediano de manera que puede mover sus dedos por la cavidad. Un examen más detallado puede revelar que la abertura es una cerradura muy especial, quizás de tiempos de los Peregrinos, que en muchos círculos se conoce como «cerradura de ladrón»: es necesario tener una mano adecuada y conocer los movimientos precisos para abrirla. Tradicionalmente solo las manos humanas son adecuadas para abrir la caja. Si hay alguien capaz de abrir la caja, seguramente se encuentra en Importaciones Medhawari; son expertos en este tipo de cosas…

La guardia vigila

En esta escena de investigación es interesante que te mantengas en juego: no te limites a pedir tiradas, interpreta la escena y que los jugadores también lo hagan. Solamente así será

verosímil la parte más peligrosa para ellos: cada tirada que realicen supone un tiempo que pasan expuestos a la guardia. Para reflejar esto, acompaña cada una de sus tiradas con una *tirada por tu parte a CD 20, sumando +1 por cada tirada realizada por los personajes jugadores* (es decir, la primera tirada será lo que saques en el dado + 1, la segunda + 2, la tercera + 3 y así sucesivamente). Si alcanzas en algún momento la dificultad de 20, provoca un encuentro con la guardia (utiliza como referencia los guardias de Nakuro del acto 1). Si los personajes jugadores consiguen la información que querían antes de que la guardia los encuentre, pasa justamente eso: han sido más rápidos que sus perseguidores. Si se produce un encuentro en el que los personajes jugadores salen especialmente mal parados, unos ladrones pueden intervenir y llevarlos hasta la escena siguiente, pues tanta pregunta habrá atraído la atención de Owyylian.

Escena 2: Importaciones Medhawari

Importaciones Medhawari se encuentra en las afueras de la ciudad, en un barrio humilde. Si los personajes jugadores están acostumbrados a moverse por el submundo criminal, rápidamente verán que están ante la cara menos amable de la ciudad, pero si no es el caso…, es posible que lo aprendan por las malas al sentir que todo el mundo los mira de arriba abajo como ponderando sus posibilidades de éxito si los atacasen para robarles.

El local de Importaciones Medhawari es una rara avis en la ciudad, pues es una estructura edificada al margen de los árboles, cuando la mayor parte de la ciudad ha crecido en simbiosis con estos. La primera planta es de piedra, pero se han hecho añadidos de madera para hacer crecer al edificio hasta cinco plantas más. Un personaje jugador que se haya documentado o que haya crecido en la ciudad tiene derecho a una *tirada de Historia CD 15* para saber que la base de piedra lleva ahí desde que los mida asentaron su capital en esta tierra. Durante muchos años permaneció ajena a la ciudad y los habitantes pensaban que era algún vestigio de un templo antiguo, pero cuando Nakuro creció y se empezó a edificar en sus alrededores alguien acabó construyendo el local. Desde que Importaciones Medhawari se ha hecho cargo, la edificación ha ido creciendo piso a piso, pero los rumores de ruidos a medianoche y extrañas desapariciones atribuidas al supuesto templo no han cesado. Algunos las atribuyen a espíritus, pero otros sencillamente a que los ladrones usan el local también para sus propios negocios. Como veremos, ambas versiones tienen su parte de razón.

Existe vigilancia durante todo el día, todos los días de la semana, en la forma de dos guardias en cada puerta y dos patrullas que vigilan el perímetro. No hace falta ser especialmente perspicaz para darse cuenta de que es un sitio demasiado vigilado para la relevancia que tiene este negocio.

La audiencia con Owyylian

Los personajes jugadores deben conseguir una audiencia con Owyylian. Llegar a su puerta y pedir verlo no es suficiente, sino que deberán mostrar algo que motive al líder del gremio de ladrones. Enseñar la pirámide o decir que vienen a entregarla garantizará la entrada directamente, pero otras aproximaciones también pueden ser suficientes. Los personajes jugadores serán cacheados al entrar, pero no les quitarán sus armas. Resalta este detalle como una forma de hacerles ver que en el lugar están tan seguros de que no son una amenaza que pueden permitirse dejarles todas sus posesiones.

Tras ser cacheados, son conducidos a la sala más grande de la planta baja, donde cerca de dos docenas de personas con aspectos muy diferentes se aglomeran en torno a una gran mesa. Al final de ella, en una silla ornamentada a modo de trono, se encuentra un orondo mida enjoyado y con una tiara que oculta su incipiente calvicie: es Owyylian. A su izquierda, una mida menuda y de ropajes oscuros, de ojos vivos, se presenta como Suojan.

Owyylian empezará a hablar diciendo medias verdades, ocultando su relación con el gremio de ladrones hasta tener bien claro cuáles son las intenciones de los personajes jugadores. Hasta ese momento, la escena será tensa, con incómodos silencios en los que los personajes jugadores no sabrán si el resto de personas de la sala va a sacar sus armas y pasarlos a cuchillo o partirse de risa ante su osadía.

El líder del gremio de ladrones querrá saber cómo han llegado a poseer los personajes jugadores esa pirámide y por qué se la quieren entregar. Él sabe más de lo que parece y tiene sus propias ideas, pero quiere que sus visitantes hablen para hacerse a la idea de quiénes son y qué pretenden. Si son honestos, o al menos confían en Owyylian, este les pedirá la pirámide para abrirla ante sus ojos. Si se la entregan, sacará de entre sus ropajes un collar de oro del que pende la mano de un humano perfectamente conservada: es la llave para la cerradura. Este es un momento excelente para ilustrar a los personajes jugadores sobre las cerraduras de ladrón si es que no han oído hablar de ellas todavía. Usando unas ganzúas que introduce por el extremo de la mano, manipulará los dedos en el interior de la cerradura, probando unas pocas combinaciones hasta identificar el patrón correcto. Una vez hecho, la pirámide se podrá abrir por esa cara, revelando su contenido: un montón de sal, una verdadera riqueza en tamaño portátil.

Satisfecho con el contenido, Owyylian se mostrará mucho más cooperador. Informará, en caso de que los personajes jugadores se hayan presentado de manera transparente, acerca de quién es la persona que conocieron en el mercado y por qué les pidió que llevaran la pirámide hasta él: el líder del gremio de ladrones contará la historia de la familia Dian-Bhuttan, una familia noble que ostenta el título hereditario de condestable de Nakuro. Según cuentan, el cargo se lo entregó el fundador de la ciudad al legendario héroe Khuwala Dian-Bhuttan, el cual había ganado múltiples batallas con su espada enjoyada, que, según dicen las leyendas, refulgía al entrar en combate. Cuando Khuwala asumió el cargo de condestable y defensor de la ciudad, envolvió su espada con el sudario de su amada, que había muerto en la última batalla que tuvieron que librar, y juró hacer todo lo necesario para evitar volver a emplearla. Dicen que vivió una larga vida y que la ciudad prosperó sin conflicto alguno, externo o interno, y que al final de sus días fue enterrado en una tumba en su honor junto a su espada, que pasó a conocerse como la Espada Enlutada.

¡Eh, hay un humano en mi grupo!

Si entre los personajes jugadores hay un humano y quiere probar a manipular la pirámide, adelante: no conseguirá nada. Déjale intentarlo y expresa la desesperación que siente al mover sus cinco dedos de mil y una formas sin resultado. Las cerraduras de ladrón tienen un intrincado patrón y, sin conocerlo, las posibilidades son demasiado amplias como para acertarlas por puro azar.

Hoy en día el título de condestable no deja de ser un título nobiliario de cierta influencia en la ciudad, y eso es algo que algunos mida locales lamenten, pues ahora mismo el cargo lo ostenta Lhibiaghi Dian-Bhuttan, hijo menor del anterior condestable. Según parece, el hijo mayor, Keynahari, mucho más sabio y capacitado para el liderazgo, murió en extrañas circunstancias hace dos años. Hay quien dice que fue enviado lejos por su hermano, que lo engañó y ocultó todo rastro de su osadía. Si alguien así volviera a la ciudad empuñando el arma familiar, seguramente podría recuperar el puesto que merece. Lástima que Keynahari esté muerto y la Espada Enlutada desaparecida, ¿no?

Lo que los personajes jugadores no saben, y según cómo afronten esta escena y el resto de la aventura pueden llegar a no descubrir jamás, es que Keynahari había hecho un trato con Owyylian: el pago por la ubicación de la Espada Enlutada. Owyylian está seguro de que los personajes jugadores son enviados de Keynahari y de que están al tanto de todo, pero les seguirá el juego hablando con medias verdades y expresiones tales como «Como bien sabéis» o «Vuestro patrón os habrá informado…».

Tras las explicaciones (o la falta de ellas), el líder del gremio de ladrones se centrará en lo que deben hacer los personajes jugadores a continuación. Tal y como prometió a Keynahari, la Espada Enlutada se encuentra en el gremio de ladrones de Nakuro y está dispuesto a dejar que se la lleve por el precio que ha pagado, pero es tarea suya (o, mejor dicho, de los personajes jugadores) entrar a recuperarla. Les explicará que bajo este edificio se encuentra el dungeon en el que los aspirantes al gremio de ladrones se entrenan y que en una de sus habitaciones hay una losa de piedra que conduce a un edificio aún más antiguo. Es ahí donde se encuentra la Espada Enlutada según la leyenda, pero no piensa enviar a sus propios hombres a por ella. Solamente les dará acceso al dungeon, y en las mismas condiciones que a cualquier persona que entra en ella: solo con su equipo y su talento. Mal dirigente del gremio sería si dejase que cualquiera se pasease por el dungeon como si tal cosa.

Si los personajes jugadores se niegan en redondo, Owyylian agradecerá el pago que ha recibido y dará por zanjado el negocio. Cualquier intento de obtener la pirámide solo obtendrá hostilidad por parte de los presentes. Deja claro a los jugadores que no es un combate que puedan ganar. Si crees que tu grupo es de los que insistirían en pelear, puedes crear varios personajes pícaros de diferentes niveles con los que enfrentarlos o sencillamente enseñarles esta parte del párrafo donde decimos que es un reto muy superior al de cualquier grupo de personajes jugadores de nivel 1 y que serán derrotados, desplumados y entregados a la guardia de la ciudad. Pero esperemos que tu grupo sea razonable y no sea necesario llegar a este punto, pudiendo continuar la historia en la próxima escena. Cualquier intento de ver si Owyylian está mintiéndoles debe *enfrentarse a su Engañar +10*.

La alternativa: Suojan

Si la negociación con el líder del gremio de ladrones se tuerce en algún momento, existe una alternativa: Suojan, la mano derecha y supuesta amante de Owyylian. En realidad ella es su principal oposición, y él lo sabe. Ambos alientan los rumores de su amor como una forma de detectar a otros posibles competidores y porque son firmes creyentes del dicho de que hay que tener muy cerca a tus enemigos. Para Suojan, hacer que los personajes jugadores accedan al dungeon y obligar a Owyylian a lidiar con la situación es una oportunidad que no puede dejar escapar. Abordará a los personajes jugadores antes de que se alejen del lugar y se hará cargo de ellos, mintiéndoles como sea preciso (por ejemplo, diciendo que la historia que han contado a Owyylian la conmovió, si es oportuno) para conducirlos a una de las entradas laterales al dungeon. Si los personajes jugadores no se fían de ella, debe tenerse en cuenta que *su Engañar es +8 y que realiza la tirada con ventaja* al estar familiarizada con el gremio y sus vericuetos.

Poco después de introducirlos en el dungeon, Owwylian será informado de ello y no le quedará otra alternativa que afrontar los hechos como se detalla en la siguiente escena.

Escena 3: El dungeon

El dungeon se encuentra en el sótano, al que se accede a través de una de las numerosas puertas de la estancia en la que los personajes jugadores se reunieron con Owyylian y sus agremiados. La puerta conduce a unas escaleras de caracol que descienden hasta una pequeña habitación. Dos ladrones los acompañarán hasta allí y uno de ellos activará un sistema de cadenas antiguo para darles acceso al dungeon. Una vez entren, la puerta se cerrará tras ellos irremediablemente.

Llega el momento de las sorpresas: este dungeon es una reliquia de los Peregrinos. Nadie sabe si se diseñó con el propósito para el que se utiliza ahora, pero el caso es que se compone de nueve estancias que rotan entre sí sin seguir un patrón aparente. Existen cuatro puertas de entrada al dungeon, todas ellas comunicadas con el piso superior, y pequeños agujeros en la roca que, mediante un sistema de espejos, permiten ver arriba lo que sucede, como si fueran unas cámaras. Todo el mecanismo es tremendamente avanzado, incluyendo un cuerno que funciona como una suerte de megáfono, permitiendo a Owyylian comunicarse con las personas que se encuentran en el dungeon. Justamente eso hará tan pronto como los personajes jugadores se muestren dispuestos a avanzar. Lee o parafrasea lo siguiente a los jugadores:

—Bienvenidos al dungeon, el reto final de todo aspirante al gremio de ladrones. Bueno, de cualquier aspirante o cualquiera que se adentre en nuestros dominios sin ser invitado. Vosotros habéis entrado por vuestra propia voluntad y todos deberéis enfrentaros al dungeon. Debéis saber que se trata de un dungeon muy especial, pues una misma puerta puede llevar a diferentes lugares al mismo tiempo. Nueve habitaciones diferentes os aguardan y solo una conduce a vuestra meta. ¿Conseguiréis hacerlo antes de que el dungeon os mate? Ups, quizás debí mencionar eso en primer lugar. Tenéis treinta minutos para encontrar lo que estáis buscando.

Owyylian no miente: el dungeon expulsa un gas venenoso para los humanoides (no para los habitantes del propio dungeon, que serán presentados más adelante) pasados treinta

¿Por qué humanos?

Es posible que algún jugador se plantee por qué la cerradura requiere de manos humanas. Su personaje no tiene forma de saberlo, pero la razón es simple: es un rudimentario sistema inventado por los Peregrinos, que en sus orígenes fueron humanos. Cuando estuvieron modificando Voldor a su antojo dejaron de emplear este tipo de cerraduras, pero todavía pueden encontrarse algunas. Solamente ladrones como los del gremio de Nakuro han sabido desentrañar sus secretos.

minutos, lo que equivale a 300 rondas en términos de combate. Es un tiempo más que suficiente para explorar el dungeon y no consideramos necesario llevar un conteo exacto de las rondas que inviertan los personajes jugadores, pero la mera amenaza es suficiente. Con todo, si ellos llevan la cuenta, anímalos a hacerlo: eso los pondrá más nerviosos. Si por alguna razón el gas los sorprende, deberán hacer una *tirada de salvación de Constitución CD 16*, con 4d10 de daño si fallan y la mitad si la superan.

Como puede verse en la imagen, el dungeon tiene una estructura cuadrada. Cada vez que los personajes jugadores crucen una puerta (incluyendo aquella por la que venían, salvo que se indique otra cosa en la habitación), lanza 1d10 y llévalos a la habitación indicada por el resultado, aunque esto les suponga visitar varias veces la misma habitación. Las criaturas derrotadas seguirán estándolo, pero las trampas se rearman con cada rotación. Si en el dado obtienes un 10, esa puerta está bloqueada y deberán esperar una ronda para volver a abrirla (lanzando de nuevo el dado). Puedes determinar la habitación por la que han entrado al dungeon (1, 3, 7 o 9, ya que el resto tienen puerta ciega cuando intentan abrirse en una posición inadecuada) también al azar, por ejemplo, lanzando 1d4 y sustituyendo los valores por 1 = 1, 2 = 3, 3 = 7 y 4 = 9.

La escena finaliza cuando los personajes jugadores alcanzan la habitación número 5, derrotan a la criatura que la custodia y se introducen en lo profundo en busca de la Espada Enlutada.

Los personajes jugadores no deben preocuparse por la iluminación en este dungeon. El saber antiguo de los Peregrinos se ha encargado de ello.

Habitación 1
Esta es una de las posibles habitaciones de entrada al dungeon. La puerta de entrada no se vuelve a abrir hasta que alguien la abre desde fuera o el dungeon se «reinicia» pasados treinta minutos. Por tanto, solamente se puede salir por la otra puerta, que se abre con facilidad. Sin embargo, al cruzar la habitación, unas flechas surgen de una de las paredes *(las flechas atacan la CA de los personajes jugadores de la estancia con un modificador de +3, daño 1d10).*

Detectar la trampa tiene una CD de 10; desactivarla, de 15.

Habitación 2
En una de las paredes de esta habitación se encuentra una armadura. Como imaginarán los personajes jugadores, las cosas son más de lo que parecen: se trata de una armadura animada que atacará en el mismo asalto que una persona ponga el pie en la habitación.

Habitación 3
Esta es una de las posibles habitaciones de entrada al dungeon. La puerta de entrada no se vuelve a abrir hasta que alguien la abre desde fuera o el dungeon se «reinicia» pasados treinta minutos. Por tanto, solamente se puede salir por la otra puerta, que se abre con facilidad. Sin embargo, al cruzar la habitación, un gas tóxico surge del techo *(tirada de salvación de Constitución CD 10, daño 1d10).*

Detectar la trampa tiene una CD de 10; desactivarla, de 15.

Habitación 4
Esta habitación tiene una serie de grabados en las baldosas del suelo. Se trata de un enigma que debe resolverse para desbloquear las puertas. Cuando alguien se pone frente a los signos, estos desprenden un fulgor azulado que varía a lo largo de un asalto, aunque con matices diferentes en cada uno de los símbolos provocados por el mecanismo subyacente. Los personajes deben descifrar la secuencia lógica con una *tirada de Inteligencia CD 15,* y solamente pueden hacer un intento por asalto. Recuerda que varios personajes pueden trabajar en equipo (página 134), haciendo que quien realice la tirada la haga con ventaja.



Cada vez que los personajes jugadores entran de nuevo en la habitación, la secuencia varía, obligándolos a realizar de nuevo la prueba.

Habitación 5
Esta es la habitación a la que los personajes jugadores se dirigen. En el centro se encuentra la entrada de la que les habló Owyylian, pero no es lo único que hay en la habitación… Una cocatriz, que los ladrones alimentan con los restos de los que fallan la prueba, aguarda darse un festín con los personajes jugadores. Recuerda que el mordisco de la cocatriz puede paralizarlos, complicándoles un combate aparentemente fácil.

Habitación 6
Esta habitación se encuentra repleta de campanas y campanillas de tamaños muy diferentes. Atravesarla sin hacer sonar ninguna de ellas requiere una *prueba de Destreza CD 10* por cada personaje jugador. Si cualquiera de ellos falla, aunque consigue cruzar al otro lado, un ensordecedor ruido provoca 1d4 puntos de daño a todos los presentes. Esto no es una trampa que pueda detectarse o anularse, y cualquier intento por destruir las campanas supondrá un ruido aún más ensordecedor, incrementando el daño a 1d8 puntos por asalto.

Habitación 7
Esta es una de las posibles habitaciones de entrada al dungeon. La puerta de entrada no se vuelve a abrir hasta que alguien la abre desde fuera o el dungeon se «reinicia» pasados treinta minutos. Por tanto, solamente se puede salir por la otra puerta, que se abre con facilidad. Sin embargo, al cruzar la habitación, el suelo se abre, conduciendo a una trampa de peligrosas lanzas *(tirada de salvación de Destreza CD 10, daño 1d10).*

Detectar la trampa tiene una CD de 10; desactivarla, de 15.

Habitación 8
Una de las paredes de esta habitación tiene un armero repleto de espadas de muy diverso tipo. Además de servir para que algún personaje coja una espada corta o espada larga si la necesita, es el hogar de cuatro espadas voladoras que atacarán tan pronto los personajes jugadores se acerquen al armero o intenten atravesar la sala.

Habitación 9
Esta es una de las posibles habitaciones de entrada al dungeon. La puerta de entrada no se vuelve a abrir hasta que alguien la abre desde fuera o el dungeon se «reinicia» pasados treinta minutos. Por tanto, solamente se puede salir por la otra puerta, que se abre con facilidad. Sin embargo, al cruzar la habitación, unas lanzas surgen de ambas paredes, empalando a los personajes si no son hábiles *(las lanzas atacan la CA de los personajes jugadores de la estancia con un modificador de +3, daño 1d10).*

Detectar la trampa tiene una CD de 10; desactivarla, de 15.

Adversarios del acto 2

Armadura animada
Encontrarás los rasgos de juego de esta criatura en la página 457.

Cocatriz
Encontrarás los rasgos de juego de esta criatura en la página 397.

Espada voladora
Encontrarás los rasgos de juego de esta criatura en la página 457.

Ladrones
Si necesitas rasgos de juego de los ladrones, utiliza grupos formados por asesino (página 362), bandido (página 363), espía (página 365) y matón (página 367). Si es un combate contra un grupo grande, puedes incluir un capitán bandido (página 364).

Acto 3: La tumba del condestable
Si se deshacen de la cocatriz de la habitación 5, los personajes jugadores podrán deslizarse por el agujero de la habitación del dungeon hasta un lugar oscuro y que huele a cerrado. Está claro que este lugar no ha sido hollado en mucho tiempo… Lo sepan o no, están dentro de la tumba del condestable, en Vajra.

Esto es lo que realmente guardaba la estructura superior que ahora domina el gremio de ladrones de Nakuro. Es una estructura cerrada sobre sí misma, y los personajes jugadores han encontrado el único acceso desde el exterior (como veremos al final, existe otra forma de salir, pero no de entrar). Quizás para algunos de ellos sea su primera incursión en Vajra, así que recomendamos aprovechar la ocasión para salpicar el lugar de detalles que enriquezcan la experiencia.

Este acto consiste en un dungeon que los personajes jugadores deberán recorrer para encontrar la Espada Enlutada y enfrentarse a su guardián. Lo que hagan después de esto depende de ellos y es algo que trataremos más adelante, en la conclusión de la aventura.

Escena 1: Una entrada, ninguna salida
Los personajes jugadores descienden por una escalera de mano a través del agujero hasta una nueva estructura, debiendo dar un pequeño salto para alcanzarla. Esta edificación está emparentada con el dungeon del gremio de ladrones, pero a la vez es extraña. Para empezar, tiene un sistema de luz indirecta cuyo color recuerda al xion y que mantiene todas las estancias en penumbra. Si los personajes jugadores no son capaces de ver con soltura en la penumbra, necesitarán antorchas o algo similar para desenvolverse de forma competente (consulta «Visión y luz» en la página 141).

Una vez se acostumbren al lugar, comprobarán que un gran silencio lo inunda todo y que se encuentran en medio de un gran pasillo (consulta el mapa de la tumba del condestable: es la zona marcada con un 1). El pasillo está repleto de textos grabados que cualquiera con la habilidad Religión interpreta como de carácter funerario. Si un personaje jugador es capaz



de hablar la lengua de los mida, sabrá que esta es la tumba de Khuwala Dian-Bhuttan, condestable de Nakuro y protector de los mida. El grabado dice que la ciudad de Nakuro y sus habitantes depositaron el cuerpo del condestable en lo más profundo de la tumba, que él mismo había diseñado, para honrarlo por siempre. Cuentan que su espada es la única que lo acompañará en la soledad eterna y que esperan que nadie moleste su sagrado descanso. Si los personajes jugadores no conocen la leyenda de Khuwala (porque no acabaron en buenos términos con Owyylian), puede ser un buen momento para introducirla en los grabados.

Recorrido el pasillo para leer los grabados, solo resta entrar en lo más profundo de la tumba. ¿Por qué puerta lo harán?

Escena 2: Recorriendo la tumba

Como ya imaginarás, nos encontramos ante un dungeon. El mapa de la tumba del condestable está numerado, como en el caso del dungeon del gremio de ladrones, para ayudarte a identificar las estancias que visitan los personajes jugadores. Es interesante que los jugadores no dispongan del mapa desde el principio, sino que o bien se lo vayas dibujando conforme exploran o lo dibujen ellos mismos siguiendo tus indicaciones.

En esta escena vamos a describir todas las habitaciones hasta la entrada en la número 10, que es la que guarda la tumba y la Espalada Enlutada. De esta última nos ocuparemos en la última escena del acto.

1. Pasillo

El pasillo al que acceden los personajes jugadores desde el gremio de ladrones descrito en la escena anterior.

2. Sala de los manjares

El propósito de esta sala es que los muertos tuvieran alimento en el más allá. Con sus mejores intenciones, los mida dejaron allí frutas, frutos secos y otros comestibles que terminaron pudriéndose y ahí siguen en su mayor parte, en perfecto estado de descomposición.

Estos restos atrajeron a los cienos que moran en esta parte de Vajra, que accedieron por una pequeña abertura en uno de los laterales. Prácticamente todos ellos abandonaron el lugar hace mucho, pero una pareja de cienos grises ha hecho de este lugar su guarida. Uno de ellos mora en la mesa bajo las viandas, y otro en el techo. Al sentir a los personajes jugadores se despertarán de su letargo y tratarán de devorarlos.

En este combate es importante recordar el rasgo *Apariencia falsa* del cieno gris (página 396), que hace que seguramente sorprendan a los personajes jugadores. También es conveniente tener presente su capacidad para corroer metal.

3. Cuarto de la guardia

En esta habitación, seis de los más valientes mida se suicidaron de manera ritual para, preservando sus cuerpos, unirse a la vigilia eterna del cuerpo del condestable. Sin embargo, los métodos de embalsamamiento de los mida no eran tan avanzados por aquella época y acabaron convertidos en meros esqueletos. Quién sabe si por la exposición a Vajra o por la magia de los Peregrinos, estos esqueletos se han mantenido en un estado de no vida y atacarán a los personajes jugadores si entran en esta sala o hacen mucho ruido en el pasillo 1.

4. Sala de los tesoros

En esta sala los mida depositaron toda clase de alhajas para el descanso eterno del condestable: desde el propio mobiliario, elaborado con la mejor madera (ahora ya carcomida) y profusamente ornamentado, a algunas cerámicas que no resistirían un viaje al exterior y armas enjoyadas cuyo valor marcial es más bien escaso. Lo más interesante para los personajes jugadores son las monedas, también abundantes. Si son capaces de cargarlas todas, pueden llevar consigo 888 monedas de cobre, 66 monedas de plata y 44 piezas de electro y 22 piezas de oro. Cualquier mida o persona versada en Historia (CD 15) recordará que se dice que los números pares fascinaron a los primeros mida durante siglos.

Aunque es lógico que los personajes jugadores estén recelosos, esta sala es el mejor lugar para hacer un descanso, sea breve o prolongado. Si realizan uno prolongado y por alguna extraña razón han dejado algún esqueleto de la sala 3 sin derrotar, este podría aparecer en medio de la noche. Lo mismo podría ocurrir con los cienos grises de la sala 2.

5. Sala de oración

Mientras todo se preparaba para el eterno descanso del condestable, esta habitación se utilizaba como sala de oración. En la pared este, entre las dos puertas, hay motivos religiosos y un pequeño altar para rezar al Principio Rector, como los mida denominan a El Peregrino (página 346).

También hay advertencias grabadas en mida diciendo que el resto de la tumba es un lugar de descanso y que bajo ningún concepto debe irse más allá. Si los personajes jugadores las ignoran, deberán exponerse a las consecuencias, pues tanto la puerta que da al pasillo 7 como la que da al 9 tienen una cerradura con una trampa de aguja envenenada (página 160). Sin embargo, el veneno de la cerradura se ha deteriorado con el paso de los años reduciendo la *tirada de salvación de Constitución CD 11* y el daño por veneno a 1d10.

6. La guardia privada del condestable

Al igual que en el cuarto de la guardia (número 3 en el mapa), esta habitación contiene guardias embalsamados para proteger al condestable, con la particularidad de que estos fueron designados por el mismísimo Khuwala Dian-Bhuttan para guardarlo. Cuatro esqueletos armados con espadas largas aguardan a los que entren en esta sala, dispuestos a defender por siempre a su señor.

En términos de juego, estos esqueletos son iguales a los de la habitación 3, con dos salvedades: sus puntos de golpe son 20 (el máximo para estas criaturas) y empuñan espadas largas (1d8+2 de daño si consiguen impactar). Por ello, cuando tengas que contar cuántos puntos de experiencia otorga derrotarlos, puedes considerar que había un esqueleto más en el grupo para equilibrar las cosas.

Puedes pedir a los personajes jugadores que tengan la habilidad Medicina una *tirada a CD 20*. Aquellos que la superen notarán que los esqueletos son ligeramente distintos a los de la sala anterior, como si perteneciesen a otra raza. Aunque serían necesarios análisis más refinados, es posible pensar que sean de un humano, elfo o semielfo. Esto es así porque la guardia privada del condestable eran, efectivamente, humanos.

7. Pasillo

En este pasillo la iluminación parece haberse deteriorado todavía más y está en completa oscuridad. Sin embargo, nada deben temer los personajes jugadores, pues no hay amenaza alguna en él.

8. Biblioteca

Khuwala Dian-Bhuttan valoraba la sabiduría frente a la guerra. Por ello, en su tumba se hizo espacio para su vasta biblioteca, colmada de pergaminos de todo tipo de saber antiguo. Lástima que el tiempo haya sido cruel con ellos y muy pocos tengan un estado aceptable para ser leídos. La mayor parte de ellos se desharán en contacto con el aire, pero un personaje que supere una *tirada de Percepción CD 15* podría encontrar un pergamino



con un conjuro de nivel 1 para lanzadores arcanos (si en tu grupo no hay lanzadores arcanos pero sí divinos, puedes sustituirlo por un conjuro de esta índole). Preferimos no indicar el conjuro para que puedas elegir uno que no tenga el personaje, pero, si deseas determinarlo al azar, puedes mirar los conjuros de nivel 1 para mago y lanzar un dado.

También se puede aprovechar la biblioteca para situar otro pergamino que conduzca a futuras aventuras, si tienes esta idea en mente. Puede ser la referencia para encontrar un tesoro, la ubicación de otra ciudad en Vajra o cualquier otro documento de tu invención. El caso es que los personajes jugadores sepan identificarlo como algo útil y se lo lleven consigo o memoricen la información que contiene.

Sin embargo, los pergaminos no son lo único interesante en esta habitación. Al igual que ocurrió con la sala de los manjares, una criatura ha entrado por alguno de los agujeros formados por el paso del tiempo y ha hecho de este su hogar. Se trata de un mantoscuro (página 450). El mantoscuro está instalado en el techo y desde allí lanzará su aura de oscuridad, para después atacar con todo lo que tiene.

9. Pasillo

Un pasillo corriente y moliente, sin trampa alguna. Sin embargo, los personajes jugadores lo ignoran, por lo que no está de más enfatizar cómo recorren el camino con tensión, preparándolos para lo que los espera en la última estancia del dungeon.

10. Salón del eterno reposo

Esta puerta está marcada con el sello de la familia Dian-Bhuttan, que los personajes jugadores sabrán identificar a estas alturas si conocen la leyenda de la familia o si superan una *tirada de Historia CD 15 (10 si son mida)*. La puerta es más pesada que las demás y abrirla conduce directamente a la última escena del acto.

Escena 3: El sarcófago y el condestable

Finalmente, los personajes jugadores alcanzan su meta. En la pared sur de esta habitación se encuentra un monumento mortuorio, y en él se erige una tumba dentro de la cual, erguido, se supone que descansa el esqueleto del primer condestable de Nakuro y la Espada Enlutada. Es previsible que los personajes jugadores se anden con pies de plomo, pero no habrá ninguna amenaza para ellos… de momento.

Abrir el sarcófago requiere una *prueba de Fuerza CD 10* (si alguien ayuda, el que haga el esfuerzo principal tendrá ventaja). Al abrirlo, además de polvo, verán el esqueleto del supuesto condestable, que, al igual que sucedía con la guardia privada, no parece ser el de un mida, sino el de un humano o un elfo *(Medicina CD 20 para darse cuenta)*. Todavía engalanado, entre sus manos no sostiene una espada, sino un cilindro envuelto en un sudario.

Cuando un personaje jugador coja el cilindro, pídele una *tirada de Arcanos CD 15* para imaginarse cómo activarlo (consulta el cuadro de texto «La Espada Enlutada» para saber cómo utilizar el arma. Aunque no le expliques con detalle cómo funciona, pues para eso es necesario el conjuro *Identificar,* considera que la activa en su uso normal de arma mágica +1). En ese mismo momento, los ojos del esqueleto centellearán por un momento y una figura fantasmal saldrá de él dispuesta

a combatir con los personajes jugadores: se trata del espectro (página 431) del mismísimo Khuwala Dian-Bhuttan, animado por alguna razón que escapa al conocimiento de los presentes, aunque pueden pensar que es por alguna clase de hechicería o por la exposición prolongada al xion. Están ante un combate difícil, el último de esta aventura.

Debes tener en consideración que los espectros son inmunes a las armas no mágicas, de manera que seguramente solo la Espada Enlutada y los conjuros serán eficaces para derrotarlo. Puedes permitir una *tirada de Arcanos CD 15* para saber esto, aunque lo descubrirán en sus propias carnes tras el primer asalto de combate. El espectro tratará de atacar en primer lugar al portador de la espada y seguirá con el que más daño le haya hecho.

Cuando el espectro sea derrotado, la habitación quedará sumida en un profundo silencio. Los personajes jugadores podrán plantearse qué hacer ahora que han cumplido su misión. Una buena idea puede ser buscar alguna salida. Una *tirada de Percepción CD 15* les mostrará que pueden abrirse camino por la pared este sin demasiado esfuerzo, que conduce a un sendero natural paralelo a un cauce de agua. Pueden seguirlo si no quieren volver por donde entraron.

Adversarios del acto 3

Cieno gris

Encontrarás los rasgos de juego de esta criatura en la página 396.

Espectro de Khuwala Dian-Bhuttan

Encontrarás los rasgos de juego de esta criatura en la página 431.

Esqueletos

Encontrarás los rasgos de juego de esta criatura en la página 430.

Mantoscuro

Encontrarás los rasgos de juego de esta criatura en la página 450.

Conclusión: Fugitivos con una meta

Una vez derrotado el espectro y recuperada la Espada Enlutada, los personajes jugadores deberán sopesar sus opciones. Hay una abertura en esta sala, creada por el paso del tiempo, que podrían agrandar para salir a Vajra. Otra opción es desandar el camino y regresar al gremio de ladrones, pero quizás no sean bien recibidos allí. Si se exponen a Vajra, al menos serán dueños de su propio destino, aunque sea en un paisaje extraño y desconocido. Si vuelven, puede que caigan en las garras de los ladrones que codicien la espada para sí. La decisión está en sus manos y el devenir de los acontecimientos en las tuyas.

Este final abierto ofrece interesantes opciones: si se adentran en Vajra, tienes vía libre para desarrollar aventuras en este paraje. Incluso es posible que cuando salgan a la superficie se encuentren en un territorio alejado del Imperio Mida y deban volver allí para proseguir con sus asuntos. Si, por el contrario, eligen volver al gremio de ladrones, se expondrán a un auténtico juego de poder político, o tal vez su imagen haya empeorado y deban huir de la ciudad, o quieran asaltar el edificio de la guardia para rescatar a Keynahari, que, como quizás sospecharon tras la escena del bazar, ha sido apresado. Las opciones son múltiples y de ti y de tus compañeros de juego dependerá el próximo paso.

Sí existen algunos elementos que se pueden detallar si los personajes jugadores no interfieren en su desarrollo:

La Espada Enlutada

La legendaria espada de Khuwala Dian-Bhuttan es poco más que una empuñadura enjoyada con su nombre grabado. Sin embargo, a ojos expertos se revela como un artefacto de los Peregrinos, de forma que al pulsar un botón de su empuñadura se enciende, formando una hoja de pura luz color xion. Según la intensidad con la que se pulse el botón, la luz brilla con más intensidad, pero no dura mucho en su máximo esplendor.

En términos de juego, se trata de una espada larga +1. Si se pulsa el botón con más intensidad, su modificador pasa a ser +2 durante 1d8 asaltos o +3 durante 1d4 asaltos, pero, finalizado ese tiempo, se debe esperar un descanso prolongado para volver a utilizar este efecto. Una exposición a la luz la recarga en un descanso breve.

- Con respecto a la familia de Keynahari, los Dian-Bhuttan, su hermano menor se encargará de acallar los rumores de su regreso y lo acusará de ser un impostor. Keynahari se pudrirá en las mazmorras un tiempo prudencial y finalmente tratará de escapar, tras lo cual lo colgarán. Solo la intervención de los personajes jugadores podría interferir en su destino y devolver el cargo de condestable de la ciudad a su legítimo dueño.
- En cuanto al gremio de ladrones, si los personajes jugadores son vistos de nuevo por la ciudad o si regresan sobre sus pasos para salir del dungeon, Owyylian quedará en evidencia. El líder del gremio intentará eliminarlos como muestra de poder y, mientras él desperdicia sus recursos, Suojan dará el golpe necesario para asumir el poder. En poco tiempo el gremio de ladrones será una fuerza a tener en cuenta en la ciudad. Este cambio te permite, como director de juego, convertir el gremio en un adversario más poderoso la próxima vez que se encuentre con los personajes jugadores, compensando así el hecho de que ellos también habrán subido de nivel.
- Por último, los personajes más inquisitivos pueden haber quedado sorprendidos por el esqueleto del condestable y sus guardianes. Esto puede ser un primer paso para futuras investigaciones y aventuras que los lleven a conocer el secreto de los Peregrinos y la realidad tras las criaturas humanoides que habitan Voldor.

Esta ha sido vuestra primera aventura en **El Resurgir del Dragón.** ¿Cuál será la siguiente?

Puntos de experiencia

Una parte importante de toda sesión de juego es el reparto de puntos de experiencia. Las reglas para hacerlo se encuentran en la página 333. Para ayudarte en esta primera aventura, aquí tienes algunas pautas:

- **Experiencia por criaturas derrotadas:** Recuerda tener en cuenta el tamaño del grupo a la hora de calcular los puntos de experiencia. Los esqueletos de la sala 6 de la tumba del condestable cuentan como si fueran cinco en lugar de cuatro.

- **Eventos superados:** Huir del bazar en el primer acto y encontrar a Owyylian son eventos de dificultad media (50 puntos de experiencia cada uno), las trampas de las habitaciones 1, 3, 7 y 9 son eventos de dificultad fácil (25 puntos cada uno) y las de las habitaciones 4 y 7 son de dificultad media (50 puntos cada uno). Superar las trampas en las cerraduras de la sala 5 de la tumba son eventos de dificultad fácil (25 puntos cada una).
- **Alcanzar un hito en la historia:** Recuperar la Espada Enlutada y salir de la tumba con vida es un hito de 100 puntos de experiencia.

Al final, es fácil que los personajes jugadores alcancen los 300 puntos de experiencia que necesitan para subir de nivel, incluso más si han pasado por la mayor parte de los encuentros (eso será lo más probable si has dividido la aventura en varias sesiones, pues muchas veces los jugadores se vuelven «completistas» y tratan de experimentarlo todo). Eso es normal en los primeros niveles y, además, una justa recompensa por el riesgo asumido. Con el tiempo será cada vez más difícil subir de nivel.

Ideas de aventuras

Si **La Espada Enlutada** os ha despertado las ansias de continuar viviendo aventuras en Voldor, aquí tenéis doce ideas que el director de juego puede aprovechar. Simplemente lee una de ellas y piensa en cuál sería el nivel adecuado para superarla (la magnitud de la amenaza es un buen indicador) y cómo dividirla en escenas, selecciona los adversarios necesarios, etcétera, como se ha descrito en el capítulo 7 (página 330). Si te resulta más fácil, puedes escribirla, aunque sea solo para ti, siguiendo la estructura de **La Espada Enlutada.** Si después de dirigir la partida quedas satisfecho, incluso puedes compartirla con otros aficionados de **El Resurgir del Dragón** a través de Internet. Muchas personas las cuelgan en sus blogs personales, las comparten en redes sociales o las distribuyen a través de páginas especializadas en juegos de rol.

¡Libertad!

Una pacífica población de anuros lleva meses sufriendo los abusos de una tropa de saurios, instalados en unas ruinas a una jornada de viaje de su aldea. Los pequeños anuros se ven indefensos ante el salvajismo de sus opresores. Malviven en una situación de absoluta sumisión debido al miedo que les produce la promesa de ver a sus crías convertidas en comida en caso de intentar cualquier tontería. Pero eso no ha impedido que un intrépido anuro llamado Chissk se haya dirigido a la espesura con la intención de organizar una resistencia y que otros valientes imiten su ejemplo. Los jefes de la aldea, preocupados, han invertido sus ahorros para contratar unos mercenarios que devuelvan discretamente a Chissk a la aldea antes de que alguien lo imite y los saurios se enteren, pues confían en que los hombres lagarto terminen por aburrirse del lugar. Chissk intentará convencer a los mercenarios de que se unan a él, aludiendo a su codicia u honor, y así librar a la aldea de los saurios. Por desgracia, los saurios son numerosos y la única posibilidad de victoria pasa por formar una pequeña fuerza de autodefensa.

Guerra tribal

Un día cualquiera, durante un viaje, una patrulla de exploración de alguna raza civilizada afín a las de los personajes jugadores se encuentra con ellos y les desaconseja internarse en los pantanos, pues han encontrado cadáveres de batrok en las cercanías. Durante la conversación con los personajes jugadores, los exploradores se dan cuenta de un detalle que se les pasó inadvertido: los batrok fueron asesinados con armas y no por garras o dientes de alguna criatura. Aunque el hecho despierta su curiosidad, los exploradores deben volver a su asentamiento para informar y, después de todo, «no son más que un puñado de sapos». Es decir, si los personajes jugadores no investigan el asunto, nadie lo hará.

Al llegar al sitio señalado, los personajes jugadores constatan que, efectivamente, los batrok fueron asesinados con armas de filo. En ese momento aparecerá una patrulla de estas criaturas, que confundirá a los personajes jugadores con los asesinos, obligándolos a luchar por sus vidas o huir. Lo que está ocurriendo en las proximidades de las ciénagas es que un grupo de morlocks ha emergido por uno de los agujeros que conectan Vajra con la superficie y, al ser sorprendidos por los batrok, los asesinaron. Al regresar a los túneles se dieron cuenta de que los cadáveres despertarían sospechas, así que están preparando su regreso para arrasar el clan de los batrok que hay en la zona. Solamente la intervención de los personajes jugadores salvará a los hombres sapo de una muerte segura.

La venda antes que la herida

Los personajes se encuentran en una pequeña ciudad del Imperio Mida reposando tras muchas jornadas de viaje y aventuras cuando algo les llama la atención: todo el mundo empieza a hablar de las extrañas muertes de algunos niños, de en torno a los diez años, en diversos puntos de la ciudad. Las muertes no parecen tener más relación entre sí aparte de que se trata de niños de la misma ciudad, pero investigando cada una de las muertes los personajes jugadores encontrarán otro elemento común: los niños asesinados estaban empezando a mostrar aptitudes mágicas. En esta población no hay magos a los que consultar al respecto, de manera que los personajes jugadores deberán comportarse como auténticos detectives y analizar los escenarios de los crímenes e interrogar a los testigos.

En todos los lugares donde se cometió el crimen estuvo presente un anciano con numerosas cicatrices por todo el cuerpo, un soldado veterano que afirmará haberse encontrado en todos aquellos lugares por casualidad, con la típica curiosidad por un crimen tan terrible. Si se le interroga con un poco más habilidad, acabará confesando que fue él quien mató a los jóvenes, pues cree que los magos deben ser exterminados: gran parte de los problemas que han existido en Voldor tienen relación con la magia y, a su juicio, la magia debería desaparecer para evitar nuevas penurias. Es más, hay otros que piensan como él en la ciudad y en este momento se están movilizando para perpetrar otro crimen. Los personajes jugadores deberán encargarse no solo del soldado (un guerrero todavía competente), sino también de sus seguidores, que, efectivamente, están a punto de asesinar a otro niño en la otra punta de la ciudad.

Perdidos en la nada

Cuando el viejo karasu llegó al pueblo, todos los vecinos se interesaron en él. Los rumores sobre su exótico aspecto, su pasado desconocido y los extraordinarios artefactos que portaba inundaban el mercado. Con el paso de los años dejó de ser el centro de atención y se convirtió en el excéntrico anciano obsesionado con las baratijas de los Peregrinos y el alcohol barato, hasta que, en mitad de un estallido mágico, activó un antiguo generador de portales y un tercio del pueblo desapareció sin dejar rastro.

Desesperados por rescatar a las familias que han sido desplazadas a la Dimensión Oscura, los habitantes del pueblo han contactado con los personajes jugadores para que investiguen tanto el origen de la desaparición como unas antiguas ruinas milenarias que se encuentran en lo profundo de la selva, donde el viejo karasu pasaba días enteros fisgando. Allí, acechada por toda clase de depredadores de la selva, se halla una entrada artificial a la Dimensión Oscura, por la que los jugadores podrán acceder a este reino de pesadillas y muertos vivientes y traer a los supervivientes del pueblo antes de que sucumban a la enfermiza energía que puebla el lugar.

El puente quebrado

Viajando por territorios lejanos e inexplorados, los personajes jugadores se encuentran con que un puente que esperaban cruzar se ha derrumbado, obligándolos a desviarse. Al hacerlo, se encontrarán con una emboscada de saurios, quienes derrumbaron el puente con la intención de asaltar a todo el que viajase por la zona. Una vez derrotados, parece claro por su equipaje que los saurios tenían su campamento por algún lugar cercano, de manera que conviene buscarlo por si hubiera más de estos enemigos por la zona.

Recorriendo la zona, los personajes jugadores encontrarán un gran clan saurio que se ha instalado a los pies de una Torre de Fulgor. Ante el peligro que supone para las demás razas civilizadas que los saurios controlen el lugar, los personajes jugadores deberán expulsarlos. Para conseguirlo deberán recurrir a su ingenio, dado que el tamaño del clan saurio impide un combate frontal. Por ejemplo, pueden simular que el lugar está encantado o hacerles creer que una abrumadora fuerza conjunta de centauros y semielfos se dirigen hacia allí para eliminarlos.

Revuelta en la prisión

Los personajes jugadores alcanzan una gran ciudad donde descansar y comerciar antes de volver a salir de viaje, pero, por desgracia, no conseguirán tener un día de respiro: la guardia de la ciudad detuvo a una numerosa banda de asaltantes de caminos hace algunos días y estos han encontrado una oportunidad para fugarse. Las mazmorras se encuentran en los subterráneos del castillo del noble local, y, sirviéndose de los guardias de las mazmorras como rehenes, la banda asciende nivel a nivel por la fortaleza. A lo largo de su ascenso están robando todo lo que pueden, liberando a más presos y tratando de encontrar una vía de escape de la fortaleza. Los personajes jugadores tendrán su ocasión de demostrar su valía atrapando a los bandidos y liberando a los guardias.

Los bandidos son astutos, despiadados y no tienen nada que perder, salvo su propia vida. Usarán rehenes y destrozarán cuanto sea preciso para escapar de allí. Esto convierte la aventura en un desafío en el que la astucia puede ser incluso más útil que las armas.

Los muertos inquietos

Hace cuatro noches una roca cayó del cielo en la pequeña ciudad amurallada de Oremor, concretamente en su cementerio, situado en el barrio más humilde de la población, la Cajonera. Esta roca albergaba una extraña forma de vida lumínica parasitaria que se ha instalado en una cripta abandonada y ha expandido su poder hasta los cuerpos de las fosas de Oremor, alzándolos como torpes y repugnantes zombis capaces de expandir la infección. Hace dos noches emergieron con violencia e invadieron la Cajonera, que ha sido aislada del resto de la ciudad cerrando las murallas… y dejando a la población a merced de unos «muertos inquietos». El parásito ha asimilado a una tercera parte de los lugareños y es cuestión de tiempo que las bolsas de resistencia organizadas por los criminales y pordioseros se vean superadas por el hambre, el miedo y la desesperación. Los gobernantes de Oremor creen que la infección remitirá con el tiempo y pretenden dejar a los habitantes de la Cajonera incomunicados. Los personajes jugadores pueden ser miembros de la resistencia en el barrio, enviados de los templos que desean evitar que ese mal se expanda o mercenarios con trabajo que hacer en medio del caos a las órdenes de distintos mecenas.

Sea como sea, el invasor no se detendrá en la Cajonera, y cuando todo el barrio sucumba ante él buscará la forma de ir más allá de las murallas que lo contienen.

Sola

Durante un viaje por los bosques de Voldor, los gritos de una mujer llaman la atención de los personajes jugadores. Cuando llegan hasta allí, se encuentran con una humana que a duras penas ha podido derrotar a una araña que la acechaba. Prácticamente medio muerta, se deja caer en brazos de los personajes jugadores, quienes descubren que está embarazada. De hecho, es muy posible que dé a luz en los próximos días o incluso horas. La mujer aceptará su ayuda, pero se negará a descansar en un asentamiento élfico cercano, amenazando con marcharse por su cuenta si no se le hace caso. Durante el viaje se hará evidente que la mujer no tiene claro adónde ir y ni siquiera tiene equipo apropiado para el viaje ni familia que la acoja. La mejor opción, para el bebé y para ella misma, es ir al pueblo cercano. Bien sea llevándola por la fuerza u obligándola a explicarse, la mujer revelará que el padre de su hijo es un noble elfo de esa ciudad con quien tenía un idilio secreto, pero que la familia de él jamás aceptaría su relación. Cansada de la situación, ella lo abandonó y trató de abrirse camino hasta tierras humanas, pero está claro que no está en condiciones de hacerlo. Los personajes jugadores deberán elegir entre mediar para que la humana sea aceptada entre los elfos o ayudarla a llegar al poblado humano. Otra opción puede ser que los propios personajes jugadores acaben asistiendo el parto en lo profundo del bosque, quizás incluso amenazados por alguna criatura de la espesura atraída por la tierna carne de recién nacido…

Antes de que sea tarde

Los personajes jugadores están viajando por los límites del territorio que conocen cuando ven un pueblo en el que pasar la noche. Nada más llegar, los habitantes del lugar les imploran ayuda, pues un joven sufrió la picadura de un extraño escorpión y lleva en cama desde entonces. Los personajes jugadores más dotados para la medicina y el herbalismo sabrán reconocer que es una picadura mortal, salvo que se administre un antídoto de una planta muy poco común que se encuentra en

terreno inexplorado. Si quieren ayudar al joven, deberán volver al camino en busca de dicha planta. Sin embargo, cuando la encuentren verán que un grupo de fórmigos se ha instalado en las cercanías y que sus obreros se llevan las plantas a su agujero. Los fórmigos no atienden a razones, ya que precisan las plantas para sus propios fines, y solo estarán dispuestos a cederlas si los personajes jugadores hacen algo por la colonia solucionando algún problema peligroso, como eliminar a unos depredadores a los que los fórmigos temen.

Una sucesión sangrienta

El rey de los duérgar de la ciudad-fortaleza de Zakarr-Orrin ha muerto de viejo. Larga vida al rey. Ahora, dentro de los retorcidos pasillos del palacio real, sus tres hijos, Madgar el Cruel, Asana la Fuerte y Tambral el Hechicero, conspiran para hacerse con el trono, pues su padre no designó sucesor. Con el cuerpo aún caliente en la cama, se envían mensajeros por todo Vajra buscando agentes y mercenarios para que sirvan en la guerra por la corona que está por estallar. La paga ofrecida es altísima, pero ninguno de los mercenarios es consciente de que los perdedores y sus tropas serán ofrecidos como sacrificio a Dekaeler una vez que el rey, sea quien sea, se haga con el poder.

Para empeorar las cosas dentro de Zakarr-Orrin, el embajador de los morlocks, llamado Amak, azuza con hábiles engaños e intentos de asesinato a los contendientes para así agotarlos y facilitar la conquista al ejército morlock que se acantona a pocos días del enclave duérgar. Si los hermanos no posponen su lucha o si esta se alarga más de lo necesario, los morlocks arrasarán con todo.

Viejas deudas

Los personajes jugadores se hallan recorriendo una región con numerosas ruinas de los Peregrinos que los habitantes han aprovechado para sus propios asentamientos cuando comienzan a encontrar pueblos y aldeas reducidos a cenizas mientras centenares de refugiados huyen con lo puesto. Tras una breve investigación, descubrirán que un gran dragón azul se ha proclamado señor de la región y ha reclutado un pequeño ejército de saurios y batrok, declarando la guerra a todos los que allí habitan. Tras siglos de cacerías y asesinatos, el dragón ha decidido barrer de la faz de Voldor todo rastro de los Peregrinos, incluyendo la ciudad a la que se dirigían los personajes jugadores, pues se asienta sobre una antigua fortaleza peregrina. Estos deben apresurarse para advertir a la ciudad a tiempo, mientras tratan con los destrozos que los primeros ataques han causado y trazan un plan para detener al ejército del dragón azul antes de que sea tarde.

Los terribles susurros

Unos colonos necesitados de piedras que les sirvan de sillarejos desmontan unas ruinas de los Peregrinos para erigir un templo en las nuevas tierras que quieren ocupar, sin saber que esos vestigios eran la prisión de un criminal peligroso y enloquecido. Cuando llegan a la colonia, el Peregrino sigue encerrado en su mazmorra, un enorme y agrietado cristal de color rojo situado en el corazón de las instalaciones, aunque su malevolente mente alcanza la de los habitantes de la zona, ya que los sillarejos están conectados con ella. Por las noches proyecta pesadillas en los sueños de los durmientes, susurrando órdenes y secretos capaces de erosionar la mente más fuerte. Los lugareños llevan tiempo comportándose de forma extraña y violenta los unos con los otros y ya hay varios que han caminado hacia el cadalso por haber protagonizado crímenes aberrantes. El Peregrino aún no tiene control ni fuerza sobre ellos como para forzar a la aldea a liberarlo, pero es solo cuestión de tiempo, ya que ha convertido al sacerdote local en uno de sus títeres. Dentro del maremágnum que es su mente, un plan para parasitar los cuerpos de los mortales empieza a tomar forma. Los personajes jugadores podrían ser tanto víctimas de los alienados lugareños como los salvadores en caso de que sean capaces de detectar la presencia intrusiva del Peregrino. Pero en tal caso, ¿cómo podrían salvar la colonia? ¿Bastaría con devolver las piedras a su sitio? ¿Aislar el cristal? Irónicamente, destruirlo acabaría con el Peregrino, pues la misma esencia de este ha terminado por hacerse una con su celda.



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.1 1 or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty free, non exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE


EL RESURGIR DEL DRAGÓN
NOMBRE DEL PERSONAJE
NIVEL
CLASE
TRASFONDO
NOMBRE DEL JUGADOR
RAZA
ALINEAMIENTO
PUNTOS DE EXPERIENCIA
FUE
DES
CON
INT
SAB
CAR
INSPIRACIÓN
BONO POR COMPETENCIA
TIRADAS DE SALVACIÓN
Fuerza
Destreza
Constitución
Inteligencia
Sabiduría
Carisma
HABILIDADES
Acrobacias (Des)
Arcanos (Int)
Atletismo (Fue)
Engañar (Car)
Historia (Int)
Interpretación (Car)
Intimidar (Car)
Investigación (Int)
Juego de Manos (Des)
Medicina (Sab)
Naturaleza (Int)
Percepción (Sab)
Perspicacia (Sab)
Persuasión (Car)
Religión (Int)
Sigilo (Des)
Supervivencia (Sab)
Trato con Animales (Sab)
PERCEPCIÓN PASIVA (10 + SAB)
CLASE DE ARMADURA
INICIATIVA
VELOCIDAD
DADO DE GOLPE
Total
MÁX.
ACTUALES
TEMPORALES
SALVACIONES CONTRA MUERTE
ÉXITOS
FALLOS
OTRAS COMPETENCIAS
RASGOS DE PERSONALIDAD
IDEAL
VÍNCULO
DEFECTO
IDIOMAS
RASGOS Y ATRIBUTOS
ATAQUES Y CONJUROS
NOMBRE
BON. ATQ.
DAÑO/TIPO
EQUIPO
PC
PP
PE
PO
PPT



CLASE LANZADORA DE CONJUROS





CARACTERÍSTICA DE LANZAMIENTO

SALVACIÓN DE CONJURO

BONIFICADOR AL ATAQUE DE CONJURO

0 TRUCOS

1 GASTADOS TOTALES

2 GASTADOS TOTALES

3 GASTADOS TOTALES

4 GASTADOS TOTALES

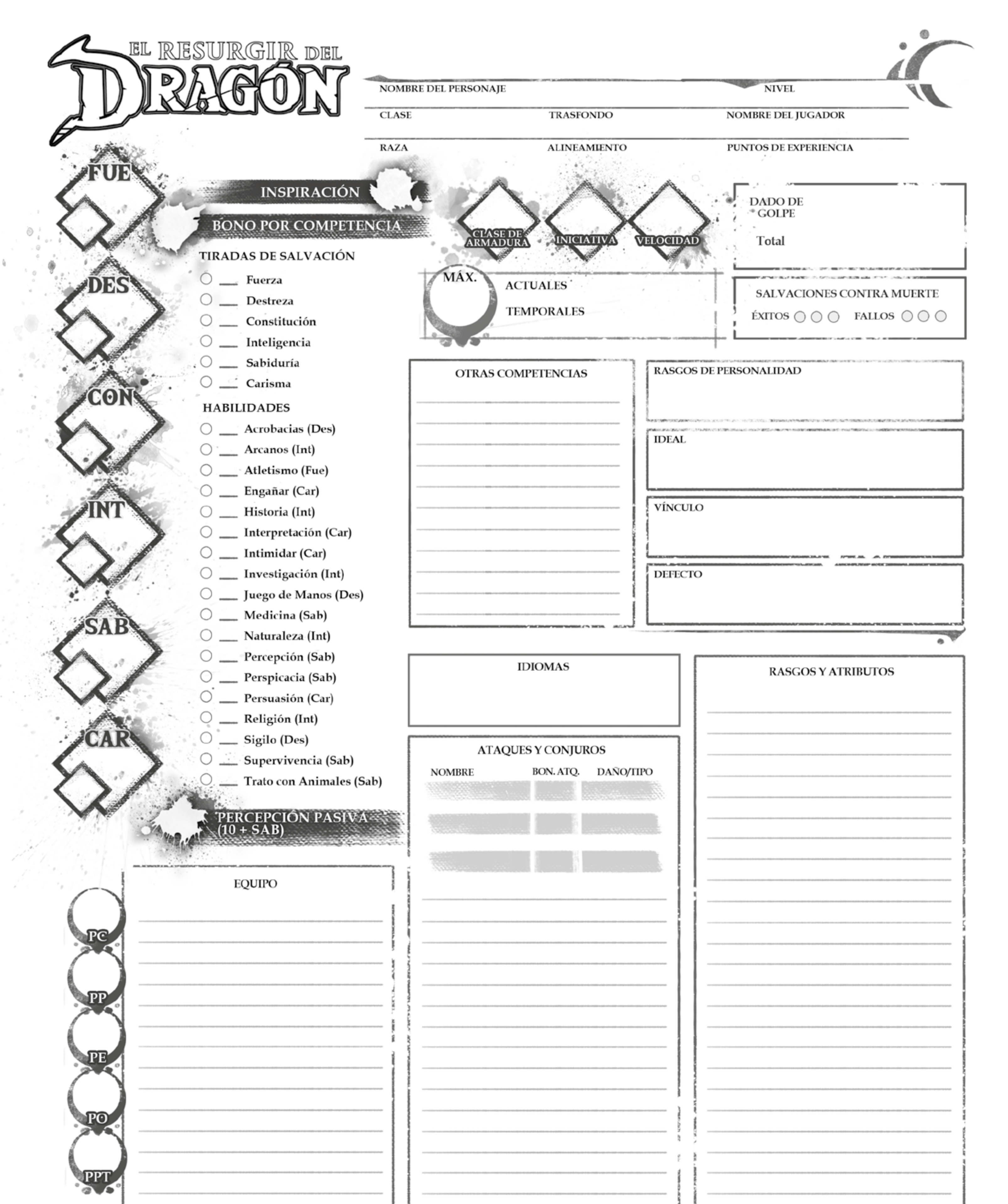
5 GASTADOS TOTALES

6 GASTADOS TOTALES

7 GASTADOS TOTALES

8 GASTADOS TOTALES

9 GASTADOS TOTALES


EL RESURGIR DEL DRAGÓN
NOMBRE DEL PERSONAJE
NIVEL
CLASE
TRASFONDO
NOMBRE DEL JUGADOR
RAZA
ALINEAMIENTO
PUNTOS DE EXPERIENCIA
FUE
DES
CON
INT
SAB
CAR
INSPIRACIÓN
BONO POR COMPETENCIA
CLASE DE ARMADURA
INICIATIVA
VELOCIDAD
DADO DE GOLPE
Total
TIRADAS DE SALVACIÓN
Fuerza
Destreza
Constitución
Inteligencia
Sabiduría
Carisma
MÁX.
ACTUALES
TEMPORALES
SALVACIONES CONTRA MUERTE
ÉXITOS
FALLOS
HABILIDADES
Acrobacias (Des)
Arcanos (Int)
Atletismo (Fue)
Engañar (Car)
Historia (Int)
Interpretación (Car)
Intimidar (Car)
Investigación (Int)
Juego de Manos (Des)
Medicina (Sab)
Naturaleza (Int)
Percepción (Sab)
Perspicacia (Sab)
Persuasión (Car)
Religión (Int)
Sigilo (Des)
Supervivencia (Sab)
Trato con Animales (Sab)
OTRAS COMPETENCIAS
RASGOS DE PERSONALIDAD
IDEAL
VÍNCULO
DEFECTO
IDIOMAS
RASGOS Y ATRIBUTOS
ATAQUES Y CONJUROS
NOMBRE
BON. ATQ.
DAÑO/TIPO
PERCEPCIÓN PASIVA (10 + SAB)
EQUIPO
PC
PP
PE
PO
PPT



CLASE LANZADORA DE CONJUROS



0 TRUCOS

1 GASTADOS TOTALES

2 GASTADOS TOTALES

3 GASTADOS TOTALES

4 GASTADOS TOTALES

5 GASTADOS TOTALES

6 GASTADOS TOTALES

7 GASTADOS TOTALES

8 GASTADOS TOTALES

9 GASTADOS TOTALES

El camino es incierto,
el viaje lo decides tú.

Aquí termina el manual de El Resurgir del Dragón. A lo largo de cientos de páginas hemos intentado proporcionarte todos los elementos que necesitas para vivir cientos de aventuras por mundos fantásticos, tantos como puedas imaginar. Voldor es solo uno de ellos, y te animamos encarecidamente a explorarlo, pero no pierdas la ocasión de crear otros mundos, conjuros y criaturas, amoldados a lo que quiera vivir vuestro grupo de juego.

En este momento te encuentras como si fueras un personaje jugador: ante un camino incierto que conduce a la aventura. Cómo será ese viaje es algo que deberás decidir tú mismo.

¿Escuchas eso? Son las alas del anciano dragón, que ha despertado y vuela de nuevo. ¿Acaso no deberíamos ir a su encuentro? Cuentan que no se puede ver a un dragón regresar del largo sueño sin acabar envuelto en una gran aventura. Merece la pena ver si es cierto.





MUZUR
Oghuz
Paso de Toguz
Voranor
Vorelgin
VONIDAR
Fronda del Rey
Valgari
ZABÁRIAX
MÁRMERON
Kiralizor
KIRALIZOR
MIRIANIS
Río Pardo
BALDÍOS DE SHABANA
Laguna Minmara
Bosque de Kymelin
VINDUSAN
LLANURAS DE SANANDA
CENTAURIA
Río Xenir
XARILIA
SAURANIA
PUEBLO SÁLIBA
Yngevil
HIRIOR
VOLDOR
FARALLONES DE CITARA
GOLFO DE HIPOCAN
Río Xis
ZITRAIT
Uamir
Lanfamar
PUNTA TEMPESTAD
Bosque
Montañas
Colinas
Praderas
Torres de Fulgor
Capital
Ciudad
Ruta



RUDAS
SAGAR
BOSQUE DE AMBAR
Río Blanco
LA CARRA
Tridestrin
BOSQUE DEL LOBO
Valavar
Ruta de Azur
Telaraña
ARANIA
GRAN CAÑÓN DE XERECRON
Mar Oculta
Eidolon
Kuru
EL ESPOLÓN
PUEBLO MOPÁN
Río Xomindar
SELVAS AZULES DE ZEFIRIA
IMPERIO MIDA
Kogo
Kiro
Azur
Covun Joga
Nakuro
Xl'ulum Xul
Yol-Xoc
REINO DE VADANIA
Río Xalavixus
SAMUNDRA
Gurgurin
Sarmapalin
Vinramir
GOLFO DE VARCANTIS
AMASTÁN
DUCADO DE NECHIZAR
Nechizar
MARMARAX
YUGERIEN
Shiras-Shirshin
Montañas del Fin del Mundo
UK
PUNTA AXAJAX
N
O
E
S
0
250
500
750
1000
Millas



En tus aventuras encontrarás dragones…

¡Y magos, elfos, orcos y otras muchas criaturas de leyenda! **El Resurgir del Dragón** es una experiencia de juego completa desarrollada a partir de las reglas de licencia abierta de la quinta edición del juego de rol de fantasía más famoso. Solo con este manual básico, algunos dados y unos lápices podréis vivir cientos de aventuras en Voldor, el mundo que os proponemos, o en otros de vuestra propia invención.

Tanto si este es vuestro primer juego de rol como si sois unos veteranos curtidos en mil batallas, **El Resurgir del Dragón** os ofrece en un único libro todo lo necesario para jugar:

- Una introducción a los juegos de rol para aquellos que dan sus primeros pasos en esta afición.
- Completas reglas de creación de personajes y de juego. Todo lo que necesitas está en este libro: 23 razas jugables, 12 clases de personaje y 16 trasfondos que te dan la oportunidad de interpretar a cualquier tipo de aventurero.
- Más de 300 conjuros y 200 objetos mágicos con los que llenar de maravilla tus aventuras.
- Más de 200 adversarios para enfrentar a los jugadores, incluyendo más de 100 criaturas clásicas de fantasía.
- Voldor, una ambientación de fantasía desarrollada por el grupo creativo La Marca del Este.
- Un capítulo de director de juego que te enseñará desde cómo desarrollar una aventura hasta cómo crear tus propios mundos.
- Una aventura completa y más de una decena de ideas de aventuras para que empecéis a disfrutar desde el primer momento.

El aire se agita, su grito de batalla se oye. Es el momento de El **Resurgir del Dragón.** ¿Te unirás a nosotros en esta aventura?

NOSOLOROL

www.nosolorol.com